
DAS TEST-MAGAZIN: KLAR • KRITISCH • KOMPETENT
www.pcplayer.de
PC PLAYER
Juni 2001 DM 9,90
ÖS 80,- / SFR 9,90 / LFR 240,- / HFL 12,50 / LIT 14.000,- / bfr 240,- / DR 2.400,- / pta 1.100,-
2 CDs MIT VOLLVERSION
RALLY MASTERS
MAX PAYNE
Geniale Action á la Matrix: Exklusive Bilder und Infos!
EXKLUSIV
CIVILIZATION 3
Sid Meier bricht sein Schweigen!
EMPEROR
BATTLE FOR DUNE
Besser als Command & Conquer?
LÖSUNGEN ZU: DESPERADOS, SUMMONER, FALLOUT TACTICS
PC PLAYER 6/2001
VOLLVERSION: RALLY MASTERS • ANNO 1503 • CIVILIZATION 3 • COMMANDOS 2
DM 9,90 ÖS 80,00 Sfr 9,90 Lfr 240,00
future verlag




„FÜR WELTRAUMADMIRÄLE EIN MUSS."
(THOMAS WERNER IN PC PLAYER 05/01)

**Sind Sie in der Lage, unpopuläre Entscheidungen zu treffen?**
Haben Sie den Mut, für Ihr Handeln Verantwortung zu übernehmen? In diesem 3D-Strategiespiel haben Sie die Fäden in der Hand, also verwickeln Sie sich nicht darin. Ihre Mission ist es, dem Universum und seinen Kolonien den Frieden zu bringen. Mit allen erforderlichen Mitteln.

# FAR GATE



Bis zu 70 einzigartig gestaltete Schiffe mit verschiedenen Funktionen und Größen warten auf Ihr Kommando.



Fortgeschrittene künstliche Intelligenz, die sich in Kampfszenen unterstützend einschaltet.



Eine dynamische 360° 3D-Ansicht erschließt Ihnen das sich ständig verändernde Universum in 16 Missionen.




SUPER X STUDIOS

# REGISTRIERT

In diesen Tagen starten wir auf unserer Website www.pcplayer.de eine Umfrage, die uns alle angeht – und zwar zum Thema **Registrierung**. Oder hat Sie die penetrante Fragestunde noch nie gestört, die leider Gottes bei vielen Neuinstallationen ansteht?

»Sind Sie mit den Lizenzvereinbarungen einverstanden?« »Ja.« – »Scrollen Sie bitte den Text bis zum Ende, um zu beweisen, dass Sie die Bedingungen vollständig gelesen haben.« Scroll, scroll, klick ... »Und jetzt lassen Sie sich bitte auch noch registrieren!« – »Ich will nicht!« »Sind Sie sicher?« »Ja!« – »Wollen Sie es sich nicht lieber noch einmal überlegen?« »NEIN! Ich will endlich spielen!« »Vielleicht zünden wir ja Ihr Haus an, wenn Sie sich nicht registrieren lassen.« »Ätsch, ich bin Mieter!« »So eine tolle Registrierung könnte das vielleicht ändern?!« »Mir egal, es bleibt beim Nein!« »Na gut, dann erinnern wir Sie in ein paar Tagen wieder an die Registrierung. Und wenn Sie sich dann immer noch sperren, sperren wir auch – und zwar jeglichen Support!«

Und wenn man, nur um endlich unbelästigt spielen zu können, seine private Adresse rausrückt und damit zum gläsernen Computerspieler mutiert, was bringt dann die ganze Aktion? Zumeist nur **ein ätzendes Bombardement aus E-Mails und Briefen** über neue Produkte des jeweiligen Herstellers. Dazu gesellen sich erstaunlicherweise oftmals auch noch jede Menge Werbeprospekte, Lockangebote und CDs von Computerläden, Spiele-Shops und Online-Providern, die – keiner weiß wie – an Ihre privaten Daten gekommen sind wie die Jungfrau zum Kind. Die bescheidenen Vorteile einer Registrierung, sprich Hinweise auf neue Patches, halten sich sowieso in engsten Grenzen, denn die können Sie sich Datenschutz-technisch völlig unbedenklich aus dem Internet oder etwa von der Begleit-CD Ihrer PC Player besorgen.

»Der gläserne Computerspieler ...«

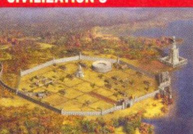
Wie dürfen wir dann erst die Meldung kommentieren, dass Microsoft seine neueste Windows-Version nur noch gegen eine Online-Registrierung samt Zugriff auf Ihren PC nutzbar machen will? Da bleibt einem die Spucke weg, denn schließlich bezahlt man harte Münzen für die weiche Ware – und als Kunde sollte man zunächst mal König sein, statt automatisch unter dem hässlichen Verdacht des Raubkopierens zu stehen. Wie war das noch mit der hiesigen Rechtsprechung? Es gilt ein jeder solange als unschuldig, bis seine Schuld bewiesen ist? Scheint fast so, als ob der eine oder andere da etwas durcheinander bringt.

**Mit freundlichen Grüßen**
**Ihr PC-Player-Team**



Hinten (v.l.n.r.): Udo Hoffmann, Thomas Werner, Damian Knaus, Henrik Fisch, Stefan Seidel, Jochen Rist.
Mitte sitzend (v.l.n.r.): Joe Nettelbeck, Angela Fischer, Manfred Duy, Steffi Kußeler, Martin Schnelle.

## CIVILIZATION 3



**Frisch aus den USA: Heinrich Lenhardt hat sich den neuen Sid-Meier-Kracher Civilization 3 exklusiv angesehen. Seinen Bericht finden Sie**

**ab Seite 44**

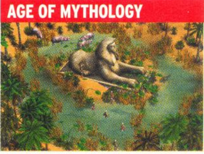
## EMPEROR: BATTLE FOR DUNE



**Westwood steigt erfolgreich auf 3D um. Unseren ausführlichen Test von Emperor: Battle for Dune lesen Sie**

**ab Seite 102**

## AGE OF MYTHOLOGY



**Was macht eigentlich »AoE«-Erfinder Ensemble Studios eigentlich? Na, Age of Mythology natürlich!**

**ab Seite 22**

## VOLLVERSION RALLY MASTERS

**Schon für das letzte Mal versprochen, kommt unsere schöne Rallye-Simulation dann doch noch. Viel Spaß mit unserer verspäteten Vollversion!**



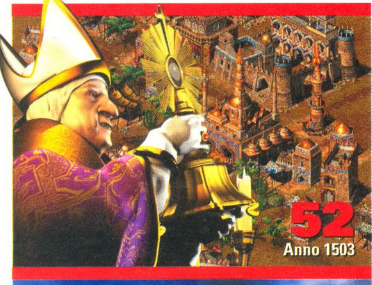
**PC Player** gehört zur internationalen **PC-Gamer**-Familie des Future Networks – einem der weltweit führenden PC-Spielezeitschriften-Konzerne.

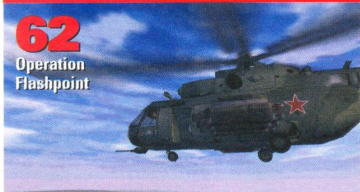


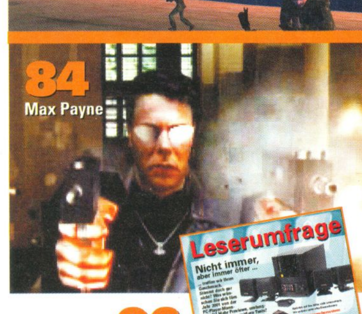
**DEUTSCHLAND USA ENGLAND FRANKREICH ITALIEN HOLLAND POLEN**



# INHALT

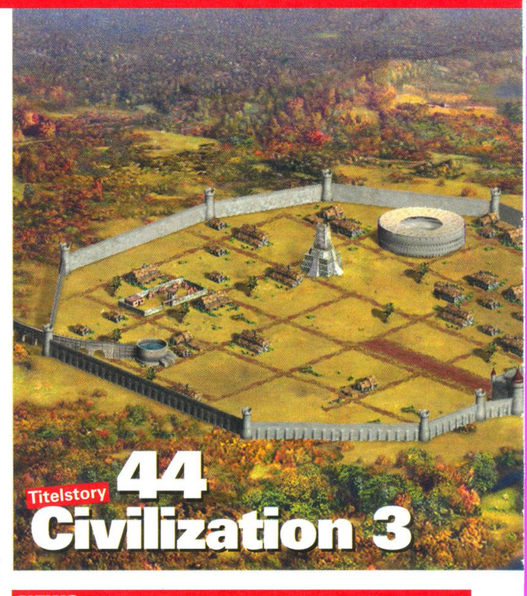

52
Anno 1503


62
Operation Flashpoint



84
Max Payne

96
Große Leserumfrage – tolle Preise zu gewinnen


Titelstory 44
Civilization 3

## NEWS

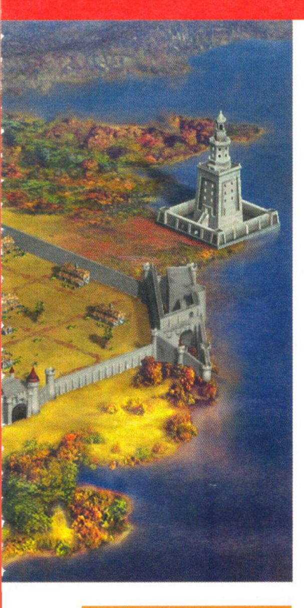
12 LETZTE MELDUNGEN
15 ARX FATALIS
16 CONFLICT ZONE
17 MYTH 3: THE WOLF AGE
14 PEARL HABOR: ZERO HOUR
14 PLANER 3, DER
14 POSEIDON
17 RUNE: THE HALLS OF VALHALLA
17 TRADE EMPIRES
16 V.O.T.E.R. GOLEM
15 VÖLKER 2, DIE
15 ZERO-G MARINES

## PREVIEWS

22 AGE OF MYTHOLOGY
52 ANNO 1503
29 ARCANUM
71 C&C: ALARMSTUFE ROT 2 - YURI'S REVENGE
72 C&C: RENEGADE
44 CIVILIZATION 3 Titelstory
40 COMMANDOS 2
56 DIVINE DIVINITY
34 EMPIRE EARTH
58 GLOBAL OPS
51 GORASUL – DAS VERMÄCHTNIS DES DRACHEN
42 HALF-LIFE: BLUE SHIFT
65 JUMPGATE
68 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
62 OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS
60 SCHIZM
36 SOLDIER OF FORTUNE 2
80 STRONGHOLD
30 TORN
32 UEFA CHALLENGE
38 WARRIOR KINGS

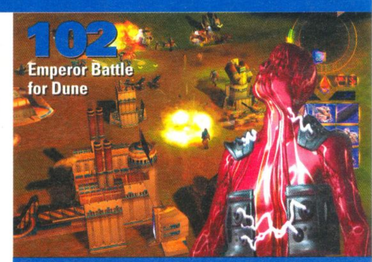
## RUBRIKEN

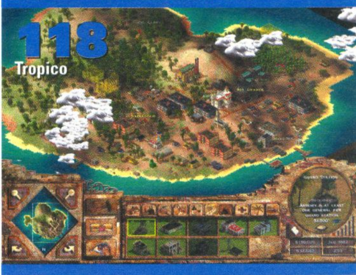
205 BIZARRE ANWENDUNG
20 BUG REPORT
6 CD-ROM-INHALT
3 EDITORIAL
180 FAX-TIPPSABRUF
202 FETISCH.COM
212 FINALE
141 HALL OF FAME
24 HITPARADEN
18 IMPRESSUM
113 INSERENTENVERZEICHNIS
66 KREUZWORTRÄTSEL: AIRBRUSH-PC ZU GEWINNEN
18 LENHARDT LÄSTERT
208 LESERBRIEFE
26 NACHSPIEL: CRIMSON SKIES
25 PC PLAYER ZEITSCHLEIFE
28 RELEASE-LISTE
101 SO WERTEN WIR
204 SURFBRETT
140 TOP ODER FLOP
100 PC PLAYER PERSÖNLICH
142 SPARSCHWEIN
146 SPIELE-KAUFEMPFEHLUNGEN
27 UNTER UNS: TOM PUTZKI
211 VORSCHAU



## SPIELETESTS


138 ADVENTURE PINBALL: FORGOTTEN ISLAND
126 BLACK & WHITE, DT. VERS.
113 BSE-BOMBER
128 CLOU! 2, DER
102 EMPEROR BATTLE FOR DUNE Titelstory
132 E-RACER
110 EUROFIGHTER
114 F1 WORLD GRAND PRIX
117 FUSSBALL QUIZ
109 GIRLSCAMP
139 HILFE, ICH BIN EIN FISCH!
114 HOLLOW EARTH, THE
138 HOSTILE WATERS, DT. VERS.
136 HOT CHIX 'N' GEARSTIX
138 IQUIZ DAS SPIEL UM DIE MILLION
124 KOHAN
137 RIM
109 SCHATZSUCHE 2001 DIE MASKE DES NEFER
135 SPEEDBOAT RASER EUROPA
134 STCC 2, SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP
117 SUPERCHIX '76
136 TOWER OF THE ANCIENTS
118 TROPICO





## SPECIALS


92 BIZARR HOCH 10: SELTSAME SPIELE
90 DAS GROSSE FIRMENSCHLUCKEN, TEIL 2
94 3D-SHOOTER-UMFRAGE: LESERECHO
84 MAX PAYNE Titelstory FIRMENBESUCH BEI REMDEY ENTERTAINMENT
190 MESSEBERICHT: CEBIT 2001
96 MITMACHEN UND GEWINNEN: GROSSE LESERUMFRAGE
74 FIRMENHISTORIE: TAKE 2 INTERACTIVE


## HARDWARE


181 ANLAUF
182 HARDWARE-NEWS
183 KAUFEMPFEHLUNGEN
184 MONITORE IN DER PRAXIS: GROSSER 19" MONITOR-VERGLEICHSTEST
192 NEUE WINDOWS-VERSION: WINDOWS XP
193 MP3 PLAYER: RIO VOLT
194 ELSA GLADIAC 920 MIT GEFORCE 3-CHIP
196 KEINE PANIK: PER LAN INS INTERNET
198 TECHNIK TREFF
200 LAN-PLAYER









PC PLAYER

# CD INHALT

## JEWELCASE-INLAY

Wer trotz unserer tollen neuen CD-Hüllen nicht auf eine Klarsichtbox zur Aufbewahrung seiner CDs verzichten möchte, kann sich die CD-Inlay-.pdf auf CD A ausdrucken und für sein Jewelcase nutzen.

**Neben einer riesigen Vollversion haben wir 3 Demos, 3 Videos und unter anderem den neuen Benchmark 3D Mark 2001 auf unsere CDs gepackt.**

## CD A

**Top Demo**
**(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)**
Die Siedler 4
Star Trek: Away Team
F1 Racing Championship

**Videos**
**(befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)**
Multimedia Leserbriefe
Outtakes der Leserbriefe
**Test-Player:**
Der Clou! 2
Fallout Tactics
Tropico

**Special**
**(befinden sich im Verzeichnis \SPECIAL\)**
3D Mark 2001
Vulpine GL Mark (neue Version)
Bundesliga-Manager X
Elfmeter-Schießen
2 Unreal Tournament Mods
4 Bonus-Kreaturen zu Black & White

**PC Player Datenbank**
**(befindet sich im Verzeichnis \DATAPLAY\)**
Alle Wertungen seit der Erstausgabe

**Servicedateien**
**(befinden sich im Verzeichnis \SERVICE\)**
Adobe Acrobat Reader
CD-Inlay im .pdf-Format
DirectX 8
ELSA-Net Internet-Zugangssoftware
Gamespy Arcade 1.0
Hypersnap 4
Winzip 8.0
Windows Media Player 7

## CD B

**Vollversion**

**Rally Masters**

**Patches**
**(befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)**
Half Life v. 1.1.0.6
Mechwarrior 4 v.1.0
Carnivores Ice Age v.2.12a
Sea Dogs v.1.06
IHRA Drag Racing v.1.02
Fate of the Dragon SP1
Hostile Waters v.1.03
Age of Sail 2 v.1.5
Kingdom under Fire v.1.09
Techno Mage v.1.04
Cultures 2.01
Siedler 4 756 auf 815
Siedler 4 795 auf 815

## CD-ROM SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien. Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

cdrom@pcplayer.de

Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort:
CD-ROM 5/2001,
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

*Top-Demo* — CD A

# DIE SIEDLER 4

Blue Byte lässt die fleißigen Aufbauhelden ein viertes Mal antreten. In detaillierter Grafikpracht errichten Römer, Wikinger und Mayas ihre Kolonien und buhlen um die Weltherrschaft. In unserer Demo müssen Sie als Römer den Wikingern den Garaus machen. Sie rauben der idyllischen Naturlandschaft alle erdenklichen Ressourcen und produzieren damit Waffen, um eine schlagkräftige Armee aufzustellen. Zwei Tutorial-Level helfen Ihnen, sich in der Siedler-Welt zurecht zu finden. Für diejenigen, die gerne mit menschlichen Mitstreitern um die Wette wuseln, gibt es noch eine Multiplayer-Karte.



**GENRE:** Wirtschaftssimulation **HERSTELLER:** Ubi Soft/Blue Byte **ERFORDERT:** Pentium/200, 64 MByte RAM **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 178 MByte; auf CD-A

VOLLVERSION

CD B

Duelle gegen Computergegner stehen bei Rally Masters im Mittelpunkt.

# RALLY MASTERS

**Freiheit, Spannung, Abenteuer: Was ist an einer Rallye so schön, warum gelten die Piloten als die besten Fahrer der Welt? Überprüfen Sie es mit unserer aktuellen Vollversion.**

»Rally Masters« ist das Werk des schwedischen Rennspielexperten Digital Illusions, der sich schon mit »Motorhead« Meriten erwarb. Wenn Ihnen Rallyespiele generell zu einsam sind – dieses Problem haben Sie hier nicht. Es gibt vier Spiel-Modi und nur in einem, der »Masters Trophy«, fahren Sie alleine gegen die Uhr. In den anderen aber geht es stets gegen mindestens einen Computergegner. Wir empfehlen zu Beginn den »Challenge Cup«: Drei andere Fahrer, malerische Rundkurse, noch nicht so schwierig. Der knüppelharte Kampf Mann gegen Mann dominiert im Spiel-Modus »Rally Masters«, der auf speziellen Duellkursen stattfindet. Auf die Spitze treibt es dann das »Rennen der Champions«, in dem Sie gegen die besten Rallyefahrer der Geschichte antreten. Dank einer Lizenz tummeln sich tatsächlich nur echte Fahrer im Spiel und ein aussagefähiges Passfoto haben sie auch noch mitgebracht. Merken Sie auf: Der Bruchpilot Colin McRae ist wirklich ein Schönling.

Eine 3D-Karte ist Pflicht, diese Hardware-Anforderung sollte heutzutage aber kein Problem mehr darstellen. Die Grafik




Spektakuläre Kurvenfahrten sind dank des guten Fahrverhaltens kein Problem.

ist gut und vor allem sehr schnell, exotische Austragungsorte in Indonesien oder der amerikanischen Prärie sind auch heute noch eine Augenfreude. Die größte Stärke des Spiel ist die unkomplizierte, gute und genaue Steuerung, die fast an »Colin McRae Rally 2.0«-Verhältnisse heranreicht. Die verschiedenen Fahrzeuge, die in drei Leistungsklassen gegliedert sind, gehorchen Ihren Eingabebefehlen genau, Drifts sind fast so einfach wie das Aufbacken einer Tiefkühlpizza. Auch sonst sind die Wagen sehr lebendig und springen genauso gerne über Buckel, wie sie auf Gegenlenken gutmütig reagieren.

Auch Sie wollen im Beisein hübscher Digi-Damen jubeln? Liegt nunmehr allein an Ihnen.

Eine Simulation mit allen Schikanen bietet Rally Masters nicht, es geht hier vor allem um Duelle mit anderen Fahrern. Ein Tuning des Wagens ist verpönt, allzu große Sorgen um Ihr Auto müssen Sie sich auf der anderen Seite aber auch nicht machen.

Trotz seiner Eingängigkeit bietet das Spiel lang anhaltenden Spielspaß; bis Sie eine Rennstrecke wirklich gut fahren, vergeht viel Zeit. Wenn Ihnen die Gegner zu heftig sein sollten, vergessen Sie nicht, den Schwierigkeitsgrad zu regulieren: Fünf Abstufungen dürften da ausreichenden Spielraum bieten. **(uh)**

**GENRE:** Rennspiel **HERSTELLER:** Digital Illusions/Infogrames
**ERFORDERT:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte, Windows 9x, DirectX
**BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 16 MByte (32 MByte optimal) **SPIEL AUF:** CD B

CD A

# F1 RACING CHAMPIONSHIP

Rennspiele gibt es ja wie Sand am Meer. Aber nicht viele können mit einer so spektakulären Optik wie »F1 Racing Championship« aufwarten? Auf einer Strecke dürfen Sie Ihr fahrerisches Können unter Beweis stellen. Anfänger können dabei zu Beginn einige Schwierigkeiten haben, denn die Steuerung ist nicht mit einem x-beliebigen Fun-Racer vergleichbar. Wenigstens machen die Gegner durch die (noch) etwas unausgereifte KI auch keine so gute Figur, so dass Ihre Siegeschancen doch nicht ganz so schlecht sind. Ansonsten aber haben die Designer das Formel-1-Szenario prächtig in Szene gesetzt, und dank der dichten Atmosphäre sehen zumindest Gelegenheits-Fahrer über solche Schwächen hinweg.








**GENRE:** Rennspiel
**HERSTELLER:** Ubi Soft
**ERFORDERT:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte
**BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 144 MByte; auf CD-A

CD A

# STAR TREK: AWAY TEAM

Spiele im Star-Trek-Universum sind ja schon seit geraumer Zeit Mode und machen sich auch in den Verkaufzahlen ganz gut. Mit »Star Trek: Away Team« gesellt sich nun ein neues Strategiespiel hinzu. Ähnlich wie beim Referenztitel »Commandos« führen Sie ein ausgesuchtes Team von Spezialisten durch feindliche Basen. Dabei müssen Sie gehörig aufpassen, dass Sie der Feind nicht entdeckt und in eine Schießerei verwickelt. Die Helden der Fernsehserien spielen diesmal nur eine Nebenrolle. Lediglich Data und Worf schauen kurz vorbei und geben Ihnen in manchen Missionen Hilfestellung.



**GENRE:** Strategie
**HERSTELLER:** Reflexive/Activision
**ERFORDERT:** Pentium II/266, 64 MByte RAM
**BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 104 MByte; auf CD-A

CD A

# 3D MARK 2001

Endlich kommen Sie in den Genuss, die Leistung Ihrer neu erworbenen Grafikkarte unter Beweis zu stellen. Die neue Version von Mad Onions populärem Benchmark nutzt aktuelle Hardware bis an die Grenzen aus und bietet neben harten Messwerten auch einen kleinen Einblick in die Spiele-Zukunft. Grämen Sie sich nicht, wenn die Performance Ihres neuen PCs bei einigen Grafikdemos zum Teil sehr erheblich in die Knie geht: Bis die Softwareindustrie Spiele in der grafischen Qualität herausbringt, wird wohl noch einige Zeit vergehen.





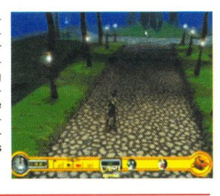

**GENRE:** Benchmark Test
**HERSTELLER:** Vulpine
**ERFORDERT:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, Direct3D kompatible Grafikkarte
**BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 103 MByte; auf CD-A

CD A



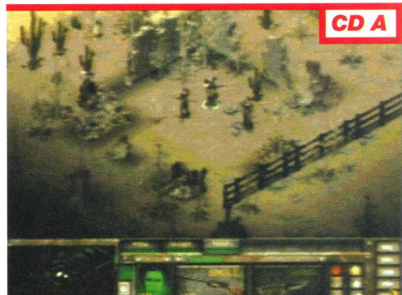
# VIDEO: DER CLOU! 2

In diesem Strategiespiel schlüpfen Sie in die Rolle eines cleveren Meisterdiebes, der nicht nur für die Ausführung von Überfällen und Einbrüchen zuständig ist, sondern auch für die strategische Planung des Coups. Die Spielwelt präsentiert sich in putziger 3D-Grafik, die aber wahrscheinlich nicht jedermanns Sache ist.



**GENRE:** Strategie
**HERSTELLER:** JoWood
**INTERNET:** www.jowood.de

CD A



# VIDEO: FALLOUT TACTICS

Im Endzeit-Szenario des Fallout-Universums schlüpfen Sie in die Rolle eines Kriegers, der einer Organisation namens »Die Stählerne Bruderschaft« angehört. Diese Vereinigung verfügt über das Wissen aus der Zeit vor dem Atomkrieg, der die Erde in Schutt und Asche gelegt hat. Darauf sind selbstverständlich zahlreiche Widersacher scharf, die Sie im teils rundenbasierten Strategiespiel bekämpfen.



**GENRE:** Strategie
**HERSTELLER:** Microforte/Virgin Interactive
**INTERNET:** www.interplay.com



# PC PLAYER LESE-PERLEN

**In Ihrer PC Player-Sammlung klafft eine Lücke? Das muss nicht sein. Hier sehen Sie auf einen Blick, was Sie verpasst haben...**

**PC PLAYER 5/2001**

**Heft-Highlights**
Preview: Unreal 2
Preview: Star Trek: Elite Force
Preview: Battle Realms
Special: Unreal 2 vs. Doom 3
Special: Gamestock
Im Test: Desperados
Im Test: Fallout Tactics
Im Test: Z-Steel Soldiers
Hardware: 3D-Grafikkarten
Fetisch: MODs Quake 3, Unreal
Player's Guide: Black & White, Gothic

**CD-Highlights**
Top-Demo: Gothic
Demo: Giants (dt.), Desperados, Summoner
Preview-Player: Serious Sam, Wizardry 8

**PC PLAYER 4/2001**

**Heft-Highlights**
Preview: Pool of Radiance 2
Preview: Robin Hood: Defender of the Crown
Preview: Wizardry 8
Special: Nürnberger Spielwarenmesse
Nachspiel: Star Trek Voyager: Elite Force
Im Test: Black & White
Im Test: Gothic
Im Test: Die Siedler 4
Hardware: Vorschau NVIDIA GeForce 3
Fetisch: MOD-Serien
Player's Guide: Mech Warrior 4

**CD-Highlights**
Demo: Giants
Special: Amiga-Emulator mit zehn Vollversionen
Test Player: Black & White
Test Player: Die Siedler 4

**PC PLAYER 3/2001**

**Heft-Highlights**
Preview: Black & White
Preview: Star Trek: Bridge Commander
Preview: Tropico
Special: 100 Ausgaben PC Player
Nachspiel: Icewind Dale & Vampire
Im Test: Theme Park Manager
Im Test: Oni
Im Test: Stupid Invaders
Hardware: X-Box
Fetisch: Dungeons & Dragons
Player's Guide: Giants

**CD-Highlights**
Top-Demo: Mechwarrior 4
Demo: Gunman Chronicles
Preview-Player: F1 Racing Championship
Preview-Player: Gothic

**ADRESSE**
Natürlich sind die Ausgaben nicht für immer vom Erdboden verschluckt. Zu bestellen gibt es die Legenden bei unserer CSJ Abo-Verwaltung:

Telefon: (089) 209 59 138
Fax: (089) 200 28 122
E-Mail: future@csj.de

# Video-Clips

Sämtliche Videos liegen im MPEG-Format vor. Dies hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen. Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu auf den Menüpunkt »Videos« und wählen Sie auf der erscheinenden Liste das Gewünschte aus.
Sie finden die Videodateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der CD A. MPEG-Clips laufen am besten mit dem Windows Media Player, dessen aktuelle Version sich im Verzeichnis \SERVICE\ auf derselben CD befindet.

## PC PLAYER DATENBANK — CD A

Alle Spieletests seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der A-CD. Mit Hilfe der praktischen Suchfunktion können Sie sich einen oder mehrere Spieletitel anzeigen lassen und den Text in einer Tabelle ansehen. In der Hauptansicht erfahren Sie nicht nur die damalige PC Player-Wertung, sondern auch jede Menge nützlicher Details zum Spiel. Zudem wird jeder neuere Titel mit einem hübschen Screenshot illustriert. Ein Mausklick auf »Tipps« schließlich zeigt Ihnen, in welcher Ausgabe Sie nützliche Ratschläge zum angewählten Spiel finden.




Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie Ihn einfach heraus. Bei Schwierigkeiten mit der Datenbank wenden Sie sich bitte an die links unten stehende Adresse.

**Future Verlag GmbH, Redaktion PC Player, Stichwort: Datenbank, Rosenheimer Str. 145h, 81671 München**




## VIDEO DES MONATS — CD A

# TROPICO

Auf einer tropischen Insel müssen Sie im Stil von SimCity eine gut laufende Bananen-Republik errichten. Sie schlüpfen dabei in die Rolle eines Diktators, der sich zwar nicht unbedingt großartig um das Wohlergehen seines Volkes schert, aber trotzdem dafür sorgen muss, dass die einheimische Bevölkerung keinen Aufstand macht. Ihr generelles Ziel ist es, möglichst viel an Steuergeldern in die eigene Tasche fließen zu lassen.

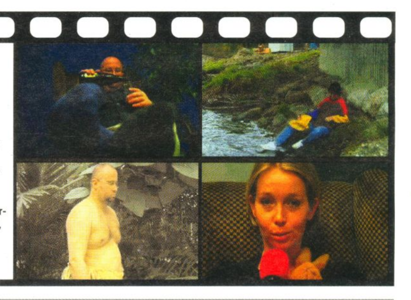




**GENRE:** Aufbaustrategie **HERSTELLER:** Pop Top/Take 2 Interactive **INTERNET:** tropico.goldgames.com

# MULTIMEDIA LESERBRIEFE

**Warum trägt Henrik plötzlich alte Klamotten, während es sich Joe in einem Röckchen bequem macht. Jochen muss sich derweilen auf einer tropischen Insel die Zeit vertreiben. Zu allem Überfluss ist die außer Kontrolle geratene »Black & White«-Kreatur von Martin immer noch in der Weltgeschichte unterwegs ... Was es damit alles auf sich hat, erfahren Sie in unserem neuen Video rund um den abwechslungsreichen Redaktions-Alltag.**




Alleine hast Du keine Chance!
Multiplayer- Action total: Team Combat
on an Epic Scale
• Totale Team-Action mit bis zu 64 Spielern im LAN oder via Internet
• Völlig neuartige Waffen und Fahrzeuge
• Ultimative Einzelspieler-Kampagne mit authentischer Multiplayer-Action
• Echtzeit-Wettereffekte in grenzenlosen Welten
TRIBES 2
"Der Actionspieler mit Köpfchen darf sich freuen: Tribes 2 ist adrenalinfördernde Taktik vom Feinsten."
PC Games 05/01 – 85%
www.tribes2.de
powered by
SIERRA
www.sierra.de
© 2001 Sierra On-Line, Inc. All Rights reserved. Sierra, the "S" Logo, and Sierra Studios are trademarks of Sierra On-Line, Inc. Dynamix is a registered trademark of Dynamix, Inc.
offizieller Online Partner
MIGHTYGAMES™
FLYING HORSE
WWW.FLYINGHORSE.DE

# LETZTE MELDUNGEN

## KURZ NOTIERT

- Activision kündigt Tony Hawk 3 an.
- Sid Meier arbeitet zusammen mit Maxis an einem neuen Sims-Titel, der noch dieses Jahr erscheinen soll.
- Codemasters sicherte sich die Rechte an der australischen V8-Supercars-Meisterschaft.
- Publistar Haves Interactive bekommt einenneuen, handlichen Namen: Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland

## NEUE EA-SIMULATION

U-Boot-Freunde können aufatmen: Electronic Arts bringt trotz der Einstampfung der Jane's-Reihe eine neue Simulation von Sonalyst namens **Sub Command**. Die Designer von »688 (I) Hunter/Killer« und »Fleet Command« setzen Sie in drei verschiedene Tauchboote: Die bekannte 688-Los-Angeles-Klasse, deren supermodernen Nachfolger SSN-21 Seawolf und in russische Akulas der Version 2. Außerdem gibt es keine starren Missionsabfolgen mehr, sondern für jede Klasse eine volldynamische Kampagne. Einen Termin hat EA noch nicht genannt, wir rechnen allerdings nicht vor Jahresende mit dem Spiel.



Endlich kann man ein russisches U-Boot der Akula-Klasse kommandieren. (Sub Command)

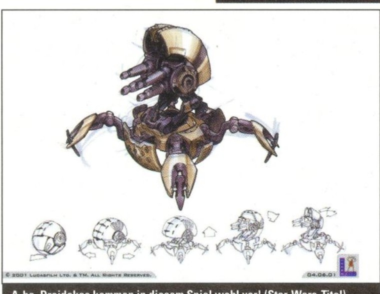
So ist's richtig: Dieser Ticonderoga-Kreuzer macht keinen Ärger mehr. (Sub Command)

## Neues Star-Wars-Spiel?

Eine unbenannte Konzeptzeichnung ist auf der Homepage von LucasArts aufgetaucht. Das Motiv lässt auf einen **Star Wars**-Titel schließen; es handelt sich um eine Art Droideka, wie sie in »Episode 1« aufgetaucht sind. Um was es in dem Spiel geht und ob es überhaupt für den PC oder nur für die PlayStation 2 erscheint, will der kalifornische Spieleentwickler erst zur E3 bekannt geben. Möglich wäre, dass das Spiel sich mit »Episode 2« beschäftigt. Bei den von LucasArts gewohnten Entwicklungszeiten könnte dann vielleicht eine simultane Veröffentlichung mit dem Film sichergestellt werden.



Und wer ist wohl diese Gestalt? (Star-Wars-Titel)




A-ha, Droidekas kommen in diesem Spiel wohl vor! (Star-Wars-Titel)

## GALAXIE ZIVILISIERT



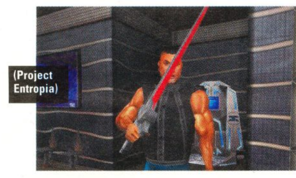
Halten Sie Ihre Kolonien unter Kontrolle und vereinigen Sie die Galaxis. (Galactic Civilizations)

Im 23. Jahrhundert ist es so weit: Der interstellare Antrieb wird erfunden, und die Menschen entdecken, dass sie nicht allein im Universum sind. Flugs ziehen sie bei **Galactic Civilisations** ins Weltall aus und gründen Kolonien. Fünf weitere Rassen sitzen dort ebenfalls, von der eine nur der Legende nach bekannt ist.

Ihr Ziel ist es, die ganze Milchstraße unter Ihrer Fuchtel zu vereinen. Das geht, in dem Sie Allianzen schließen und durch diplomatisches Geschick die Macht erringen. Aber auch durch den massiven Einsatz des Militärs, welches den Aliens hoffentlich überlegen ist, erringen Sie die Vorherrschaft. Nicht ganz so brutal, doch im Endeffekt ähnlich gestaltet sich die Übernahme mittels wirtschaftlichem oder wissenschaftlichem Erfolg und der damit verbundenen Abhängigkeit aller anderen von Ihnen. Die Entwicklung nimmt dabei Tausende von Jahren in Anspruch, für ausreichend Abwechslung scheinen die Jungs von Stardock also zu sorgen.

## Das Entropie-Projekt

Neue Bilder aus der Online-Welt **Project Entropia**: Auf dem Planeten Calypso können Sie in diesem Online-Rollenspiel ein neues Leben beginnen, nämlich als Kolonist. Außerhalb der Stadt New Haven steht eine komplette Welt mit Pflanzen und Tieren zur Erforschung bereit – doch oh weh! Ausgebüxte Roboter vom Planeten Akbal-Cimi haben sich ebenfalls Calypso ausgesucht, um dort ein neues Zuhause zu finden - und sie haben nur ein Ziel: Die komplette Ausrottung der menschlichen Zivilisation.



(Project Entropia)



So wohnt man also in der Zukunft. (Project Entropia)

## Die Kriegstaube

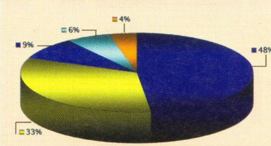
Und noch ein »Moorhuhn«-Klon: In **War Doves** geht es darum, im Ersten Weltkrieg möglichst viele Brieftauben abzuknallen – die fungierten ja bekanntlich als Kommunikationsmittel. Dann müssen Sie sich auch gegen Panzer, Zeppeline und Flieger zur Wehr setzen, dürfen aber auf keinen Fall Sanitäter abschießen. Die Kombination aus dem Moorhuhn und »Operation Wolf« (wer's noch kennt) kommt von Red Fire Software.



Devil Whiskey entspricht dem Original-Bard's-Tale mit verbesserter Optik. (War Doves)

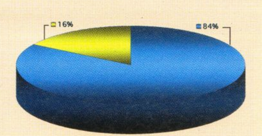
# Wir fragen nach Ihrer Meinung!

**Auch in diesem Monat haben wir wieder Online-Umfragen gestartet. Die Ergebnisse sehen Sie hier!**



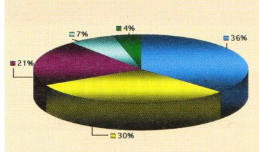

**Die »Siedler 4« werden in schöner Regelmäßigkeit gepatcht. Was sagen Sie dazu?**

- 4% Daran ist nichts ungewöhnliches.
- 9% Das Spiel hat zwar ein paar Macken, aber das kommt vor.
- 33% Warum hat man das Programm nicht später und dafür fehlerfrei veröffentlicht?
- 6% Viele Level sind ohne Patch gar nicht spielbar.
- 48% Blue Byte hat sich eine Riesensauerei geleistet; der Kunde ist Beta-Tester.



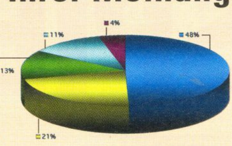

**Haben Sie ein Spiel gerne sofort, oder warten Sie lieber auf eine fehlerfreie Version?**

- 16% Je eher, desto lieber.
- 84% Die Patch-Praxis ufert aus. Ich warte gern auf eine fehlerfreie Version.



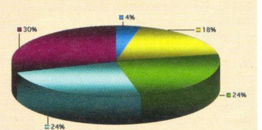

**Bioware gibt für »Neverwinter Nights« seine Infinity-Engine auf und wechselt zu einer 3D-Ansicht. Eine gute Idee?**

- 21% »Baldur's Gate 2« bietet das perfekte System. Es kann nur schlechter werden.
- 30% Ja, ist eine gute Idee.
- 36% Das Spielprinzip wird sich verändern, doch ob zum Guten oder Schlechten, kann ich nicht beurteilen.
- 4% Die Engine ist mir egal. Da es von Bioware ist, wird es schon gut sein.
- 7% Mir ist Bioware generell egal. Die Firma wird weit überschätzt



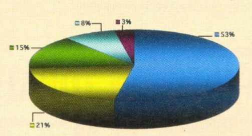

**Was halten Sie von der Künstlichen Intelligenz von »F1 Racing Championship«?**

- 4% Die KI ist tadellos.
- 13% Die KI hat ein paar Schwächen, die sind aber nicht so gravierend.
- 21% Die KI hat deutliche Schwächen, die den Gesamteindruck nach unten ziehen.
- 11% Die KI ist unter aller Sau; ich bin sehr enttäuscht.
- 48% Ich interessiere mich nicht für das Spiel.




**Bill Roper verspricht in der PCP 5/2000 besseren Support für das Battle.net. Wie beurteilen Sie die Situation auf europäischen Servern?**

- 4% Ist ja nett von Bill, doch wozu? Bei mir funktioniert alles tadellos.
- 18% Ich habe kurze Lags, die könnten mal verschwinden
- 24% Das wurde aber auch Zeit, dass die massiven Lags verschwinden.
- 24% Ha! Das glaube ich erst, wenn ich's sehe!
- 30% Ich interessiere mich weder für »Diablo 2« noch für das Battle.net.




**Mit der Zusatz-CD für »Diablo 2« lässt sich die Auflösung endlich auf 800 mal 600 Punkte hochstellen. Ihre Meinung?**

- 21% Ein lobenswertes Feature.
- 53% Warum war das nicht schon beim Hauptprogramm möglich? Damit soll das Add-on gepusht werden.
- 8% Die Auflösung von 640 mal 480 Pixeln ist völlig ausreichend.
- 3% Ich interessiere mich nicht für die Zusatz-CD.
- 15% Ich interessiere mich nicht für »Diablo 2«.

# SPIELENEWS

AUFBAU-STRATEGIE

## MEHR MYTHEN

Mit einer weiteren Sagengestalt beschäftigt sich **Poseidon**, ein Add-on zu »Zeus« von Impressions. Unter der Schirmherrschaft des Meeresgottes und Bruders von Zeus errichten Sie nichts anderes als den Inselstaat Atlantis, die Hochburg der Künste und Wissenschaften. Sie bauen das geheimnisvolle Mineral Orichalc ab und handeln mit anderen antiken Zivilisationen.

Eigene Kolonien errichten Sie ebenfalls, und zwar in den nächst gelegenen Kontinenten wie Afrika und Europa, aber auch in Amerika oder Asien. Wie gewohnt verhandeln Sie mit den Göttern, was dann positive oder negative Folgen für Ihre Bevölkerung und Städte hat. In jedem Fall verteidigen Sie diese gegen andere griechische Stadtstaaten, böse Eroberer und Monster, die durch die Landschaft ziehen. Gnädigerweise dürfen Sie Helden, die sich ebenfalls außerhalb zivilisierter Gefilde herumtreiben, für sich einspannen.

Eigene Abenteuer (sowohl in Griechenland wie Atlantis) basteln Sie nun mit einem Generator, der angeblich einfach zu bedienen sein soll. **(mash)**


Eine Reihe neuer Gebäude haben die Designer von Impressions entworfen. (Poseidon)


Auch in Atlantis muss die Bevölkerung mit Nahrungsmitteln, etwa Fisch, versorgt werden. (Poseidon)

**Poseidon – Fakten**
**Hersteller: Impressions Games/Sierra**
**Genre: Aufbau-Strategie**
**Termin: 2. Quartal 2001**
**Internet: zeus.impressionsgames.com**

WIRTSCHAFTSSIMULATION

## GREENWOOD LEBT!

Um den in letzter Zeit etwas stillen Bochumer Entwickler Greenwood kommt Bewegung: Das Team werkelt außer an einem 3D-Strategiespiel an **Der Planer 3**, einer Speditions-Simulation. Der erste Teil ist übrigens als Download auf der Firmenwebseite kostenlos erhältlich.

Hier müssen Sie eine Menge Waren möglichst gewinnbringend transportieren, mit dem Schiff, der Bahn, dem Flugzeug und natürlich per Lkw. Im Spiel ist optional eine 3D-Fahrsimulation eingebaut, mit der Sie Ihren Brummi auch selbst ans Ziel bringen. Ansonsten dürfen Sie viele Statussymbole wie Großbild-Fernseher, Auto und Haus kaufen, um Ihr Privatleben kümmern Sie sich ebenfalls und müssen es mit Ihrem Beruf unter einen Hut bringen. Das Spiel soll Ende des Jahres herauskommen. **(mash)**


Was ist ein Unternehmen ohne Büro? (Der Planer 3)

**Der Planer 3 – Fakten**
**Hersteller: Greenwood Entertainment/Phenomedia**
**Genre: Wirtschaftssimulation**
**Termin: 4. Quartal 2001**
**Internet: www.derplaner3.de, www.greenwood-entertainment.de**

## KURZ NOTIERT

- **Harpoon 4 wird eingestellt.**
- **Sierra gibt offiziell den Entwicklungsstart von Homeworld 2 bekannt.**
- **Eidos bringt sowohl Wer wird Millionär? 2 im Herbst als auch die passende »Junior Edition« heraus.**
- **Sunflowers veröffentlicht Anno 1503 nun über Electronic Arts.**
- **Der Europa-Raser von Davilex wird von Infogrames vertrieben.**

ACTION

## TORA! TORA! TORA!

Rechtzeitig zum amerikanischen Filmstart des Michael-Bay-Actionspektakels »Pearl Harbor« bringt Simon & Schuster **Pearl Harbor: Zero Hour** in die Geschäfte. In dem Budget-Actionspiel kämpfen Sie gegen die Japaner in dem namensgebenden Naturhafen, Guadalcanal und Midway. Dabei steuern Sie während zehn Missionen Flieger wie die B-29, B-25, die Corsair und die Mustang, wobei feindliche Flugzeuge wie Bodenziele ausgeschaltet werden. Der Schachtel liegt zudem ein Audiobook über Pearl Harbor auf drei CDs bei. **(mash)**



Mit einer B-29 greifen Sie hier Frachter an ... (Pearl Harbor: Zero Hour)

... aber auch Kriegsschiffe stehen auf der Zielliste. (Pearl Harbor: Zero Hour)

**Pearl Harbor: Zero Hour – Fakten**
**Hersteller: ASAP Games/Simon & Schuster Interactive**
**Genre: Action**
**Termin: Mai 2001**
**Internet: www.simonsays.com/subs/index.cfm?areaid=58 www.firaxis.com**

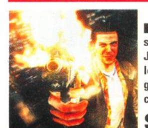
## CIVILIZATION 3



■ Nur bei uns finden Sie diesmal einen Ausblick auf den neuesten Teil von Sid Meiers legendären Strategie-Reihe.

Seite 44

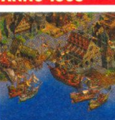
## MAX PAYNE



■ Und noch ein exklusives Preview: Über ein Jahr hüllte sich Entwickler Remedy in Schweigen. Uns gegenüber brechen es die Finnen auf

Seite 84

## ANNO 1503



■ Neueste Infos zu Sunflowers' nächstem Strategie-Streich lesen Sie ab

Seite 52

ACTION

# STARSHIP TROOPERS

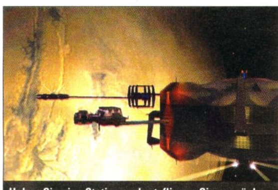
Im Sonnensystem befinden sich eine Menge Raumbasen. Wäre an sich ja schon ganz interessant, wo wir heutzutage doch nur unter großem Aufwand eine einzelne Station in den erdnahen Weltraum bekommen; im Jahre 2353 hat jedoch der wahnsinnige Nihilo mit seinen gentechnisch veränderten Kämpfern alle Basen eingenommen. Hier kann nur eine Elitetruppe helfen: Die **Zero-G Marines**.



Die Gefechte fallen komplett dreidimensional aus. (Zero-G Marines)

Als Anführer einer Gruppe von vier Soldaten machen Sie sich auf, um alle Stationen zu befreien. Schon zu Beginn akzeptieren die Kameraden einfache Befehle, die mit wachsender Erfahrung komplizierter werden dürfen. Ausgestattet sind Sie mit Exo-Shells, einer Art Super-Kampfanzug, der an die Elementals aus dem BattleTech-Universum erinnert.

Die Spielumgebung wird komplett in 3D gehalten, ähnlich wie bei »Descent«, damit Sie die dritte Dimension auch komplett ausnutzen können. Haben Sie eine Basis erobert, setzen Sie sich in Ihr Schiff und fliegen zur nächsten – das ist übrigens keine Zwischensequenz, sondern Sie fliegen tatsächlich. **(mash**



Haben Sie eine Station erobert, fliegen Sie zur nächsten. (Zero-G Marines)

**Zero-G Marines – Fakten**
**Hersteller: Strategy First**
**Genre: Action**
**Termin: 4. Quartal 2001**
**Internet: www.strategyfirst.com**

AUFBAUSTRATEGIE

# NEUES VÖLKER-INTERFACE

Kurz vor der Veröffentlichung von **Die Völker 2** haben die Designer von JoWood noch ein paar Änderungen vorgenommen: Viele der Textboxen wurden nun durch grafische Elemente ersetzt, Buttons vergrößert und das Interface an den unteren Bildschirmrand verschoben. Auch die KI der Einheiten soll besser geworden sein, die Benutzeroberfläche passt sich zudem jetzt unterschiedlichen Auflösungen an. **(mash)**

JoWood spendiert ein neues Interface, das sich wechselnden Auflösungen anpasst. (Die Völker 2)

**Die Völker 2 – Fakten**
**Hersteller: JoWood Productions/Infogrames**
**Genre: Aufbaustrategie**
**Termin: 2. Quartal 2001**
**Internet: www.jowood.com**

ROLLENSPIEL

# AUFERSTEHUNG AUS DER UNTERWELT

Fishtank hat sich einen weiteren Titel geschnappt: Das von den französischen Arkane Studios entwickelte Rollenspiel **Arx Fatalis** kommt im Herbst und spielt sich komplett aus der Ego-Ansicht.

Nach einer Naturkatastrophe ist die Sonne im Königreich Arx schon lange verschwunden. Um der Kälte an der Oberfläche zu entgehen, hat sich die Bevölkerung in eine Zwergenmine zurückgezogen. Dort versuchen Trolle, Orks, Goblins und Menschen miteinander zu leben, was schon schwierig genug ist. Da beschließt der Chaos-Gott Akbaa, auf der Welt seinen permanenten Wohnsitz einzurichten. Klar, dass Sie das verhindern müssen.

Das Magiesystem funktioniert ähnlich wie »Black & White« oder »Obi-Wan« (wenn es denn noch für den PC kommen würde): Mit Hilfe der Maus zeichnen Sie Runen, die dann einen bestimmten Effekte haben. Experimentierfreudige Naturen können dabei Runen nach Gutdünken kombinieren oder neue ausprobieren und somit rund 50 verschiedene Sprüche entdecken. Für den Multiplayer-Modus will sich Arkane noch spezielle Features einfallen lassen, hüllt darüber derzeit aber noch das Mäntelchen des Schweigens – wir warten ab und berichten. **(mash)**

Von hinten angreifen funktioniert meist mit dem geringsten Risiko. (Arx Fatalis)



Watt – wer biss du denn? (Arx Fatalis)

**Arx Fatalis – Fakten**
**Hersteller: Arkane Studios/Fishtank Interactive**
**Genre: Rollenspiel**
**Termin: Oktober 2001**
**Internet: www.fishtankgames.com**

SPIELENEWS

KOMMENTAR



Udo Hoffmann

**Also, ich weiß ja nicht wie es Ihnen geht, aber diese kleinen DVD-Hüllen, in denen immer mehr Firmen ihre Spiele ausliefern ... die find ich mittlerweile richtig gut. Wie das kommt? Habe ich eine größere Bestechungssumme von der Industrie erhalten? Nein. Es hat einfache und vernünftige Gründe.**
**1. Platzersparnis - Die Verpackungen sind viel kleiner. In meiner Wohnung stapeln sich die Spiele schon bis zur Decke. Dank DVD-Hüllen ist jetzt aber noch Platz für etliche weitere Titel. Zugegeben, nicht jeder hat so viele Spiele wie ein Spieletester. Aber dennoch ...**

**»Einst Wehrufe - bald Normalzustand.«**

**2. Hohlraumvermeidung – Das Argument, in eine große Packung passe mehr Spiele-Begleitmaterial, zieht nicht. Zumeist sind die herkömmlichen Pappschachteln bis auf eine einsame CD und viel Luft sowieso leer gewesen. Übrigens passen in eine DVD-Hülle auch ein dickes Handbuch, Landkarten und Tastaturschablonen. Man muss sie nur entsprechend falten. Mich erinnern die Wehrufe der engagierten Spieler, die vor einem halben Jahr aufkamen, ein wenig an den Ärger, den damals der Übergang von Langspielplatten auf CDs machte. Jeden störte anfangs das kleinere Cover, inzwischen aber hat man sich daran gewöhnt und kann es sich nicht mehr anders vorstellen. Ähnlich wird es auch den DVD-Verpackungen ergehen. Wollen wir wetten?**

AUFBAU-STRATEGIE

# ENDZEIT AUF ERDEN

Stellen Sie sich vor, Sie legen die CD ein und können sofort anfangen zu spielen. Geht ja gar nicht, sagen Sie? Geht sehr wohl, sagen die Entwickler der polnischen Softwareschmiede Leryx Longsoft. Im demnächst erscheinenden Aufbau-Strategiespiel **V.O.T.E.R. Golem** wird es keine langwierige Installation geben.

Nach einer radioaktiven Katastrophe auf der Erde spalteten sich die Überlebenden in drei Gruppen: die degenerierten und mutierten Gens, die geistig stark entwickelten Cytex und der United Clan, bestehend aus völlig unveränderten Menschen. Sie haben nun die Aufgabe, ein Volk zu wählen und dieses zur Herrschaft zu führen.

Wie bei anderen Vertretern dieses Genres üblich, steht am Anfang die Beschaffung der notwendigen Ressourcen: Sie fördern Holz oder Gold in Sägewerken und Minen. Zur Produktion neuer Einheiten verfügen Sie über das Trockendock, in dem Sie Schiffe und Flugeinheiten herstellen können. Ingenieure entwickeln neue Technologien und Zauberer erforschen die Künste der Magie. Doch das Hauptaugenmerk bei Golem liegt auf dem Gefecht. Die Kämpfe teilen sich in See- und Magieschlachten. In der Seeschlacht spielt die Anzahl und Erfahrung Ihrer Einheiten eine große Rolle, während bei den magischen Kämpfen Ihre Forschungsarbeit bei den Zaubersprüchen über Sieg oder Niederlage entscheidet. Golem kann sowohl rundenbasiert als auch im Echtzeit-Modus gespielt werden. Im Runden-Modus steigt die Erfahrung der Einheiten mit der Rundenanzahl und der Zahl der erledigten Feinde stetig an und führt zu höheren Trefferpunkten sowie größerer Reichweite. Im Echtzeit-Modus profitieren Sie von unbegrenzter Reichweite und Munition, dafür geht der Nachschub an Rohstoffen eher zur Neige.



Das feindliche Schiff ist schon im Fadenkreuz der eigenen Einheit und wird bald ganz sicher den Weg alles Irdischen gehen.



Der Statistikbildschirm informiert über Einheiten und Abschüsse von Spieler und Computergegner.

An die Rechnerleistung stellt Golem keine großen Anforderungen und gibt sich mit einem Pentium 200 MMX und 64 MB RAM zufrieden. **(Stephanie Pflamminger/mash)**

**V.O.T.E.R. Golem - Fakten**
**Hersteller: Leryx Longsoft/SWING**
**Genre: Aufbau-Strategie**
**Termin: 2. Quartal 2001**
**Internet: www.swing-games.de**

ECHTZEIT-STRATEGIE

# NEUES VON DER FRONT

Kaut uns die Echtzeit-Strategie immer wieder das gleiche Spielprinzip in neuer Verpackung vor? Basis aufbauen, nach Ressourcen buddeln, Kampfeinheiten herstellen und mit einer ausreichenden Übermacht alles auf dem Spielfeld platt machen?

Nicht, wenn es nach Ubi Soft geht. Deren **Conflict Zone** setzt sich mit seiner komplett in 3D dargestellten Welt grafisch nicht nur von »C&C«, »Warcraft« oder «Die Siedler« ab, sondern will auch spielerisch neue Wege beschreiten. Zum Beispiel wurde das Ressourcen-Management leicht überarbeitet: Um neue Einheiten zu produzieren, müssen keine Rohstoffe mehr abgebaut werden, stattdessen greift Ihnen die Regierung mit Finanzspritzen kräftig unter die Arme. Dazu sollten Sie allerdings stets auf Ihre Beliebtheit beim Volk achten, was durch positive oder auch negative Berichte im Fernsehen dargestellt wird. Wer mordlüstern durch die Gegend rennt und wahllos Zivilisten umnietet, der wird sehr schnell seines Amtes enthoben und darf fortan als Kartoffelschäler seinen Dienst verrichten.



Dank der frei beweglichen Kamera befinden Sie sich stets mitten im Getümmel.

Eine weitere »Innovation« stellt die fortgeschrittene KI Ihrer Einheiten dar. Söldner stehen in Conflict Zone nicht mehr nur dumm in der Gegend herum, sondern ergreifen gerne auch mal selbst die Initiative, was Ihnen einiges an Verwaltungsarbeit abnimmt. In diesem Punkt ist man bei Ubi Soft vor allem auf das »Commander«-Feature stolz: Nach einiger Zeit können Sie selbst Kommandeure bestimmen, die Sie Ihren Einheiten zuteilen. Diese Befehlshaber leiten dann die gewählten Truppen selbstständig in Ihrem Interesse und unterstützen Sie tatkräftig.

Bei einem ersten Probespiel konnten wir uns schon von der Güte dieser KI überzeugen, und sind deshalb ziemlich gespannt auf das fertige Produkt. Einen umfassenden Test lesen Sie in der nächsten oder übernächsten Ausgabe. **(Christian Daxer/mash)**

**Conflict Zone – Fakten**
**Hersteller: Masa/Ubi Soft**
**Genre: Echtzeit-Strategie**
**Termin: Juni 2001**
**Internet: www.ubisoft.de**



Der wichtigste Faktor, um in CF an Kohle zu kommen: eine möglichst positive Fernseh-Propaganda.

WIRTSCHAFTSSIMULATION

# KAUFLEUTE SIND IMMER GEFRAGT

Das dachten sich jedenfalls die Designer von Frog City mit ihrem Spiel **Trade Empires**, einer Art »Civilization«, das sich hauptsächlich auf den Handelsaspekt stürzt. Tausende von Jahren lang dürfen Sie hier den Mammon scheffeln, von der Seidenstraße und dem römischen Imperium bis hin ins beginnende 19. Jahrhundert. Von Mesopotamien über das Mittelalter bis zum Beginn der Industrialisierung reichen die Güter, die Sie möglichst günstig kaufen und teuer verkaufen sollten.

Über vier Kontinente breiten Sie sich aus, als Ägypter machen Sie mit den Pharaonen Geschäfte und stellen etwa aus kostengünstigen Rohstoffen Luxusgüter her, die Sie bei Hof für astronomische Summen verscherbeln können. Voraussichtlich noch dieses Jahr beginnen Sie mit der Vermehrung Ihres Reichtums. **(mash)**

**Trade Empires – Fakten**
**Hersteller: Frog City Software/Eidos Interactive**
**Genre: Wirtschaftssimulation**
**Termin: 4. Quartal 2001**
**Internet: www.frogcity.com**



Was benötigen Sie für den Handel? Natürlich, einen schönen Hafen. (Trade Empires)

Auch in Indien blühen die Handelsgeschäfte. (Trade Empires)

ECHTZEIT-STRATEGIE

# DIE MIT DEN WÖLFEN TANZEN

Entwickler Mumbo Jumbo Games arbeitet an **Myth 3: The Wolf Age**; das bisher unbekannte Team hat für Ritual Entertainment die Mac-Versionen von »SiN« und »Heavy Metak FAKK 2« gemacht und wagt sich nun an ein eigenes Spiel.

Alle Objekte werden nun dreidimensional werden, also biegen sich Bäume im Wind oder bei Explosionsdruckwellen, Büsche werden durch Darüberlaufen zerdrückt. Das alles wird in 16 Bit Farbtiefe und in OpenGL dargestellt – eine Mac-Version wird parallel entwickelt. Die Geschichte ist rund 1000 Jahre vor den anderen beiden »Myth«-Teilen angesiedelt und beschäftigt sich mit dem legendären Krieger Connacht, den Wolf – ob da wohl ein Zusammenhang mit dem Titel besteht? Die Programmierer sind jedenfalls zuversichtlich, den Titel bis Ende des Jahres fertigzustellen. **(mash)**

**Myth 3: The Wolf Age – Fakten**
**Hersteller: Mumbo Jumbo/Take 2 Interactive**
**Genre: Echtzeitstrategie**
**Termin: 4. Quartal 2001**
**Internet: www.mythwolfage.com**



Ah, zwei Ghols haben sich gefunden und betreiben nun ihre Lieblingsbeschäftigung – massive Keilereien! (Myth 3: The Wolf Age)

ACTION-ADVENTURE

# ACTION IN WALHALLA

Einen interessanten Distributionsweg wählt Gathering of Developers für das »Rune«-Add-on **Rune: The Halls of Valhalla**. Eigentlich ist es keine reine Zusatz-CD, denn sie ist für sich allein lauffähig, bietet dann aber natürlich nur Mehrspieler-Modi, darunter die Arten »Arena« und »Headball«. In ersterem kämpfen Sie immer gegen einen einzelnen Gegner, beim zweiten wagen wir uns gar nicht vorzustellen, was sich dahinter verbirgt. 33 komplett neue Level liegen auf der CD, alle alten Karten lassen sich ebenfalls für Netz- und Internetgefechte nutzen. So wandert der Fokus von der reinen Einzelspieler-Erfahrung hin zum geselligen Abschlachten in vertrauter Umgebung, in Szene gesetzt von der verbesserten »Unreal: Tournament«-Engine.

Schon im Mai soll das Zusatz-Pack zum Sonderpreis in den Geschäften liegen. **(mash)**

**Rune: The Halls of Valhalla – Fakten**
**Hersteller: Human Head Studios/Take 2 Interactive**
**Genre: Action-Adventure**
**Termin: Mai 2001**
**Internet: Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden., Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**



15 neue Charaktere warten hier auf Rune-Fans. (Rune: The Halls of Valhalla)

## KOMMENTAR



**Joe Nettelbeck**

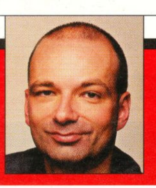
Auch Schwägerinnen, Redakteure und Spieldesigner haben ein Recht auf Irrtum. Aber deprimierend finde ich schon, dass sich bei den zuletzt genannten Damen und Herren immer wieder dieselben Missgriffe häufen: »Wir haben einen Supertitel programmiert, mit nie dagewesener Grafik und sehr innovativ!« Wie schön! Nur kaufen mag es niemand, weil die Story so abgehoben und das Spielprinzip so wenig zugänglich ist, dass sich kein Mensch wirklich etwas darunter vorstellen kann. Na, haben Sie es erraten? Richtig, ich sprach von Firmen wie etwa Shiny. Oder: »Nein, diese Bedien-Elemente

### »Immer derselbe Salat ...«

konnten wir nicht mehr ändern. Die Zeit war zu knapp, und so ist es doch eh viel realistischer.« Wer war das? Richtig, diesen und ähnliche Sätze hört man häufig (wenngleich nicht immer) von deutschsprachigen Herstellern. Tja, und manchmal ist es sogar so, dass notorisch überkreative Designer bei all ihren Tausenden von Ideen und Einfällen zu lange außer Acht lassen, dass doch am Ende ein Spiel draus werden soll. Was dann dazu führt, dass das Tutorial etwa bis zur Mitte der Kampagne reicht. Ja, ich denke da an ein derzeit äußerst berühmtes Spiel aus dem sonnigen England. Dabei wäre es so einfach: Man gehe in die nächste Gesamtschule und lade wechselnde Klassen zum Testspielen ein, die sind nämlich nicht betriebsblind. Aber nein, da könnten ja Interna über das Spiel an die Öffentlichkeit dringen, Gott behüte!

SATIRE

# LENHARDT LÄSTERT



# »Die Spieler«

**Ein Drama**

**1. Akt**

(Großer Saal von Schloss Vidia. Der Landgraf hantiert stöhnend unter dem Banketttisch, um eine Modemverbindung an seinem Desktop zu prüfen. Sein Sohn Franz betritt den Saal mit besorgter Mine.)

**Franz:** »Aber ist Euch auch wohl, Vater? Ihr seht so blass aus.«

**Der Graf:** (sich beim Aufstehen den Kopf am Tische stoßend): »Bitten! Schwüre! Tränen! Doch das Battle.net liegt dennoch danieder. Werde ich meine Amazone je wiederseh'n?«

**Franz:** »Sein Gutes hat der Server-Tod. Teuer wird es uns noch zu stehen kommen, dass die Flatrate uns geraubt wurde.«

**Der Graf:** (den Kopf auf die Tastatur bettend): »Gott! Gott! Was soll ich spielen?«

**Franz:** »Habt ihr die vierte Welt in »Black & White« denn schon gemeistert?«

**Der Graf:** »Müde bin ich der Feuerbälle und der ew'gen Wunder-Malerei. Wie gerne tät ich auf Icons klicken, statt meine träge Maus zu schwingen. So viele Jahre sind in dieses Werk geflossen, und manche Mission scheint ähnlich lang zu währen. Wie viele Dorfzentren muss ich noch bauen und wie oft Bäume in der Landschaft klauen?«

**Franz:** (spöttisch): »Geht Euch die Geduld des Hardcore-Gamers ab und Ihr frönet lieber der neuen Sims-Erweiterung? Ist Euch wirklich wohl, mein Vater?«

**Der Graf:** (erregt mit der Maus wedelnd): »Wie der Fisch im Wasser! Doch hat nicht Meister Shelley einst gesagt, gutes Spieldesign erkenne man an einer Aneinanderreihung interessanter Aktionen? Was ist so interessant daran, die elenden Anbeter immer wieder füttern zu müssen? Können die Lumpen nicht selber zum Getreidespeicher eilen, während ich in feindlichen Siedlungen nach Glauben heische?«

**Franz:** »Seid Ihr nicht nur verbittert, weil Eure unerzogene Kreatur Dörfler frisst, als wären's Karamellen? Überseht Ihr dabei nicht die schönen Dinge, welche das Spiel Euch offenbart?«

**Der Graf:** »Gewiss, an der Originalität gibt's nichts zu deuteln. Und alleine fürs Speichern dürfen zu jeder Stund' muss man schon dankbar sein. Erinnere er sich der »Giants«-Schurkerei. Schwer genug waren die Missionen, doch musste man beim Scheitern zu deren Anfang zurück. Wenig Freude macht's, wenn die Schuld an einem Absturz liegt, und nicht am Zittern meiner gichtigen Hände. Die Beleidigten schreien laut um Genugtuung.«

**Franz:** »Lasst mich eine Träne des Mitleids vergießen. Doch hättet Ihr zunächst patchen sollen, wie ich's euch geraten hatte. Oder seht nach im Player's Guide, wo manche Tricks und Schummeleien mir schon halfen, Satisfaktion zu erlangen.«

**Der Graf:** (entrüstet): »Und er schämt sich nicht, damit groß zu prahlen?« (Zum Monitor linsend) »Doch was sehen meine trüben Augen? Der Server hat mich aufgenommen?«

**Franz:** »Wollt Ihr Euch nicht zu Bette legen, Vater? Es griff Euch hart an.«

**Der Graf:** (emsig klickend): »Mein lieber Sohn, störe nicht die Konzentration. Und richte der Gräfin aus, dass ich verhindert bin heut' Nacht.«

(Vorhang)

# PC PLAYER IMPRESSUM


**DAS TEST-MAGAZIN**

| | |
|---|---|
| **CHEFREDAKTEUR** | Manfred Duy (md), verantwortlich im Sinne des Presserechts |
| **REDAKTION** | Udo Hoffmann (uh), Damian Knaus (dk), Heinrich Lenhardt (hl, US-Korrespondent) Joachim Nettelbeck (jn), Jochen Rist (jr, ltd. Redakteur, Hardware), Martin Schnelle (mash, ltd. Redakteur), Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw) |
| **FREIE MITARBEITER DIESER AUSGABE** | Oskar Dzierzynski (Internet), Christian Daxer (cd) Henrik Fisch (CD, Videos), Monika Lechl (ml) Manfred Schmidt (Textchef), Richard Löwenstein, Stephanie Pflamminger (sp) |
| **PRODUCER** | Angela Fischer |
| **REDAKTIONSASSISTENZ** | Catharina Brieden |
| **KOORDINATION** | Stefanie Kußeler |
| **ART DESIGN** | Alexandra Bauer, Michael Groß, Cornelia Pflanzer |
| **TITEL** | Artwork: Nikola Neubauer<br>Gestaltung: Alexandra Bauer |
| **FOTOGRAFIE** | Josef Bleier |
| **GESCHÄFTSFÜHRUNG** | Stefan Moosleitner |
| **ANSCHRIFT DES VERLAGS** | Future Verlag GmbH, Rosenheimer Str. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: www.pcplayer.de |
| **PUBLISHER** | Michael Adolf |
| **ANZEIGENVERKAUF** | Gesamtanzeigenleiter: Guido Klausbruckner (verantwortlich für Anzeigen) Tel. (089) 450 684-401, Mediaberater: Simone Müller, Tel. (089) 450 684-44 Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106 |
| **ANZEIGEN-DISPOSITION** | Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48 |
| **PRODUKTIONSLEITUNG** | Harry Bellach |
| **DRUCKVORLAGEN** | Medienservice AG, Kapellenweg 6, 81371 München, Telefon: (089) 747 34 40 |
| **VERTRIEBSLEITUNG** | Werner Hirschberger |
| **VERTRIEB** | MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060 |
| **DRUCK** | MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh |

**Umschlag**
gesetzlich geschützt (weitere Informationen beim Verlag)

**ISSN-Nummer** 0943-6693 – PC Player

**SO ERREICHEN SIE UNS**

**Abonnementverwaltung:**
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220,
80452 München, Tel.: (089) 209 59 138,
Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de

**Abonnementpreise:**
Inland: 12 Ausgaben DM 100,80/ Euro 51,54
Studenten: 12 Ausgaben DM 86,40/ Euro 44,17
Europäisches Ausland:12 Ausgaben DM 124,80/ Euro 63,81

**Bankverbindung:** Postbank München,
BLZ: 700 100 80, Konto: 597 182 806

**Abonnementbestellung Österreich:**
Abonnementpreis: ÖS 864,00 (Studenten ÖS 777,23)
Alpha Buchhandels GmbH,
Amerlingstr. 1, A-1060 Wien;
Tel.: (1) 585 77 45, Fax: (1) 585 77 45 20

**Abonnementbestellung Schweiz:**
Abonnementpreis: sfr 98,00
Thali AG, Industriestrasse 14,
CH-6285 Hitzkirch, Tel.: (041) 919 66 11, Telefax (041) 919 66 77
E-Mail: abo@thali.ch, Internet: www.thali.ch

**Einzelheftbestellung:**
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20,
80452 München, Tel.: (089) 209 59 138,
Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.





Der Future Verlag ist Teil von The Future Network plc.

Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis.

Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in sieben Ländern, weit über 100 Zeitschriften, über 45 Webauftritte sowie acht eigenständige Internet-Sites.

Future Network lizenziert zudem 39 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc. ist eine Aktiengesellschaft und an der Londoner Börse notiert (WKN: FNET.L).

Chairman Chris Anderson ◆ Chief Executive Greg Ingham
◆ Chief Operating Officer Colin Morrison ◆ Interim Finance Director Michael Penington
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath, London, Mailand, München, New York, Paris, Rotterdam, San Francisco, Warschau

# BUGREPORT

**Solange sich Programmfehler im Rahmen halten und die Hersteller für ordentlichen Support sorgen, drücken die meisten Käufer noch ein Auge zu. Welche Fehler und Updates von aktuellen Spielen zurzeit im Umlauf sind, verraten wir Ihnen hier.**


Gottes Geschöpfe sind eben nicht vollkommen: Viele kleine Bugs plagen Black & White.

## BLACK & WHITE

In der endlich erschienenen Götter-Simulation treiben sich mehrere kleinere Fehler herum. Ärgerlich ist die Tatsache, dass bei einer Deinstallation auch die Spielstände gelöscht werden. Nach langer Spielzeit können außerdem die Ladezeiten beim Programm erheblich ansteigen. Beim Aufbaupart kommt es manchmal vor, dass während der Zusammensetzung der Baugerüste Ihre Untertanen nur ein einzelnes verbauen – das zweite hingegen in bereits errichteten Häusern einmauern. Als mögliche Lösung bietet sich an, die Gerüste direkt in der Werkstatt zusammen zu montieren. Im fünften Land ist die Kreatur nicht immer die vertraute Persönlichkeit und weicht von ihrem Verhalten ab. Ein anderes Mal rührt sich Ihr Schützling – unabhängig vom Level - überhaupt nicht mehr von der Stelle. Lionhead möchte zum Kreaturenproblem in nächster Zeit einen Patch veröffentlichen. Vielleicht beschert dieser neben einem Bugfixing auch noch das eine oder andere Extra im Spiel selbst – beispielsweise Verbesserungen im noch mageren Mehrspieler-Modus.
www.lionhead.com

## ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

Rollenspiele von Black Isle sind glücklicherweise nicht für ihre Fehler berühmt. Kleinere Bugs finden sich dennoch in jedem Titel. Diese beschränken sich allerdings meist auf falsche Trefferpunkte oder Charakterwerte. Der neue Patch 1.41 korrigiert die falschen Zahlenkolonnen und bereinigt Bugs wie Grafikprobleme unter 24-Bit-Farbtiefe. Wer gerne im Mehrspieler-Modus unterwegs ist, freut sich über verbesserte Stabilität, die nun auch beim Abspielen von Zwischensequenzen gewährleistet ist.
www.blackisle.com

## FALLOUT TACTICS

Über stolze 70 MByte fasst der jüngste Patch zum Strategiespiel »Fallout Tactics«. Der Grund für die Dateigröße ist ziemlich einfach. Auf Grund eines Produktionsfehlers bei der CD-Vervielfältigung ist in manchen Versionen eine Datei auf der dritten CD defekt. Der Patch enthält diese Datei, die dann eben direkt von der Festplatte geladen wird.
www.interplay.com

## THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON

**PATCH AUF CD B**

Der neue Patch »SP1« verbessert die Stabilität bei Internet-Turnieren. Hin und wieder stürzte das Echtzeit-Strategiespiel in der zehnten Mission ab. In der achten Mission ließen sich Schiffe meist nicht richtig steuern. Darüber hinaus korrigiert das Update Fehler in den Bildschirmtexten.
www.eidos.de

## DIABLO 2

Die Fehler in Blizzards Battle.net nehmen zum Teil kuriose Ausmaße an. So kam es vor einigen Tagen zu einem Bug, der bei sammelwütigen Helden wahre Glücksgefühle ausgelöst hat. Die Speicherfunktion für den Charakter verweigerte Ihren Dienst. Neben der unangenehmen Tatsache, dass sich alle neu hinzu gewonnenen Erfahrungspunkte verabschiedeten, konnte man einige interessante Dinge machen. Wer sich während des Spiels von seinen Gegenständen trennte, das Spiel verließ und kurz darauf wieder einstieg, der fand die Sachen weiterhin auf dem Boden herumliegend, während sie trotzdem im Inventar vorhanden waren. Somit konnte man sein persönliches Hab und Gut um ein Vielfaches erhöhen. Opfer dieser Battle.net-Misere war übrigens unser Leser Martin Korsatko, der sein Erlebnis mit dem unten stehenden Bild dokumentierte.
www.battle.net



Wegen eines Speicherproblems im Battle.net gab es in Diablo 2 für kurze Zeit massenhaft Ausrüstung.t

## RUNE

Manchmal kam es bei Tauchgängen vor, das Ragnar sich seines Inventars erleichterte. In einigen Levels stürzte das Spiel mit einer Timeout-Fehlermeldung ab. Solche Dinge kommen dank des neuen Updates 1.06 nicht mehr vor. Als Bonus gibt es eine neue Spielfigur und den neuen Quellcode für den MOD-Editor.
www.humanhead.com

## HALF-LIFE

**PATCH AUF CD B**

Fehler behebt der neue Patch eigentlich nicht. Das Update 1.1.0.6 spendiert Ihnen aber einige neue Spielfiguren und eine neue Deathmatch-Karte. Darüber hinaus vereinfacht der Patch die Chat-Funktion im Mehrspieler-Modus und verbessert einiges an der Bedienung. **(dk)**
www.sierra.de

Haben auch Sie in aktuellen Spielen einen Fehler entdeckt? Dann berichten Sie uns doch davon. Unsere Adresse:
Bugreport@pcplayer.de
oder per Post:

Future Verlag GmbH
Red. PC Player, Bugreport
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir keine individuellen Antworten geben können.

# SERIOUS SAM

THE FIRST ENCOUNTER

"Duke Nukem hat einen würdigen Nachfolger gefunden: Serious Sam."
Heiko Häusler / Gamespot.de

PC CD ROM

www.take2.de

GODGAMES
TAKE2 Interactive
CROTEAM

Gamesweb.com 84%
Gamesmania 81%
PC Action 82% (Mehrspielermodus)
4Players 85%
GameStar 80%

Grafik 87% / Sound 88% – „Gnaden- und schnörkellose Action."
Joachim Hesse / PC Action

„Besonders im Koop-Modus macht die gemeinsame Metzelei wirklich extrem viel Spaß."
Jürgen Siegordner / Gamesmania

„Fette Action, rasend schnell und göttlich unterhaltsam."
Paul Kautz / GameStar

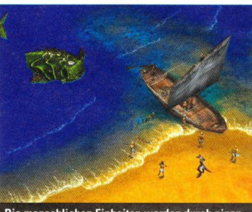


# AGE OF MYTHOLOGY

## SPIELFAKTEN

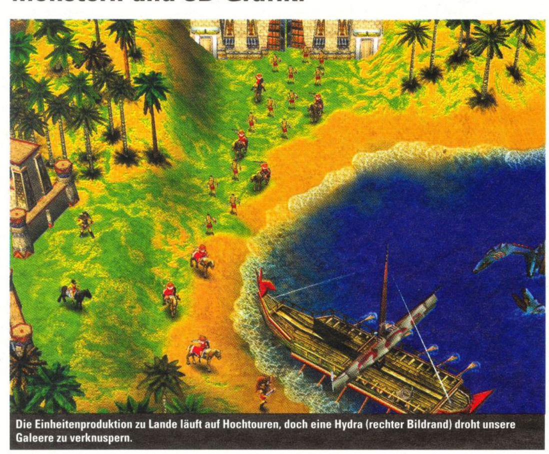
- **Hersteller:** Ensemble Studios
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 2002
- **Internet:** www.ensemble studios.com

■ **Besonderheiten:** Neues Projekt der Designer von Age of Empires 2 ■ Menschliche Einheiten und mythische Fabelwesen ■ Naturkatastrophen als Superwaffen ■ Tempel für Götter bauen ■ Neue »BANG«-Engine sorgt für 3D-Grafik



Die menschlichen Einheiten werden durch einen Anubite (nur echt mit dem Schwanz) verstärkt.

**Sagenhafte Enthüllung: Die Macher von »Age of Empires« arbeiten an einem brandneuen Echtzeitstrategie-Spiel mit Mythen, Monstern und 3D-Grafik.**



Die Einheitenproduktion zu Lande läuft auf Hochtouren, doch eine Hydra (rechter Bildrand) droht unsere Galeere zu verknuspern.

**Erst Jenny und Heiner. Dann Babs und Boris. Und jetzt erwischt es auch die Traumehe zwischen Microsoft und den Ensemble Studios.**

Dabei sah jahrelang alles so gut aus: Ensemble entwickelte verdammt gute Echtzeitstrategie-Spiele, Microsoft brachte die Dinger millionenfach an den Mann. Doch die texanische Entwicklertruppe will nicht bis ans Ende aller Tage neue Age of Empires-Episoden fabrizieren. Mit »Age of Mythology« erfolgt der Startschuss für eine völlig neue Strategiespiel-Serie.

### Zyklop, Minotaurus & Co.

Mythology-Designer Greg Street meint zum Spielprinzip: »Das Gameplay sollte allen Fans von Age of Empires sehr bekannt vorkommen. Ihr könnt Euch darauf einstellen, Ressourcen zu sammeln, militärische Einheiten auszubilden, Tribute an Alliierte zu entrichten und Wunder zu bauen.« Das neue Spiel ist in der Antike angesiedelt, doch im Gegensatz zu den Empires-Titeln nimmt man es mit der historischen Korrektheit nicht mehr ganz so genau. So darf der Spieler Naturkatastrophen beschwören, Tempel für verschiedene Götter errichten und seine Truppen durch mythologische Monster wie Zyklop oder Minotaurus verstärken.

Moment mal, das klingt ja niedlich. Die sagenhaften Superwesen können wir selbst steuern? Greg bestätigt: »Die meisten mythischen Kreaturen sind Soldaten, die Du ähnlich ausbilden kannst wie Deine menschlichen Einheiten. Aber erwarte nicht, ganze Armeen mit Minotauren oder Giganten zu sehen. Die mythischen Einheiten sind teuer und erfüllen bestimmte Rollen in Deiner Armee. Ähnlich wie Du Bogenschützen oder Ritter in Age of Empires 2 benutzt hast, um Deine Belagerungswaffen zu beschützen, könntest Du jetzt eine Armee von ägyptischen Bogenschützen mit einer Sphinx oder zwei aufstocken.«

> »Microsoft kann mit Age of Empires machen, was es will.«

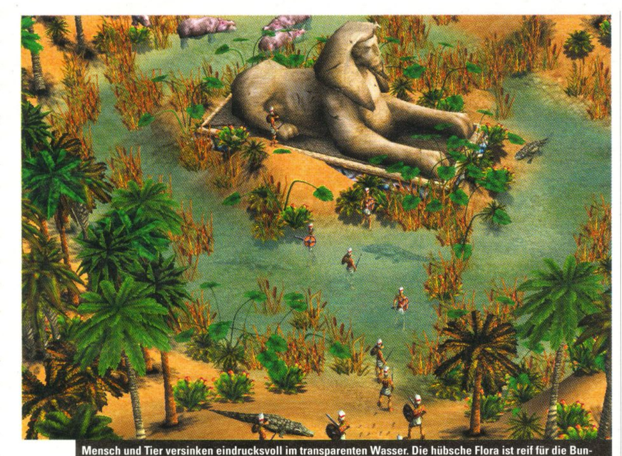
### Exklusivere Einheiten

Es gibt zwar drei verschiedene Zivilisationen, aber derzeit ist nur eine Solospieler-Kampagne geplant. Dadurch will Ensemble eine wesentlich längere und dramatischere Story inszenieren.

Im Gegensatz zu den Age-Spielen sind die meisten Einheiten spezifisch für eine Kultur, wodurch sich die einzelnen Zivilisationen stark unterscheiden sollen. Nur die Ägypter haben zum Beispiel Streitwagen, während die Griechen exklusiv über Hoplit-Soldaten verfügen. Außerdem sind Flugeinheiten geplant, einige Sagenviecher wie die Feuer schnaubenden Chimären greifen aus der Luft an.

### 3D-Engine mit Knaller-Anspruch

Der Ausflug in die Welt der Sagen und Legenden ist zugleich das erste Ensemble-Spiel mit 3D-Grafik. Bereits seit 1997 arbeitet ein internes Programmierteam unter Leitung von Dave Pottinger an einer neuen Engine mit dem schönen Namen »BANG«. Die Prämisse war immer, keine Abstriche gegenüber dem Detail-Level der Sprite-basierten Grafik von Age of Empires machen zu müssen. Inzwischen scheint die Technik so weit zu sein und Greg Street zählt die Vorteile des



Mensch und Tier versinken eindrucksvoll im transparenten Wasser. Die hübsche Flora ist reif für die Bundesgartenschau.

Umstiegs auf 3D auf: »Das Gelände sieht viel interessanter aus, unsere Karten können jetzt richtige Canyons, Gebirge und Flussdeltas enthalten. Mit 3D-Modellen sind unsere Künstler in der Lage, viel mehr Animationen pro Einheit zu machen. Wir können mit der Kamera auch einige tolle Sachen für Zwischensequenzen anstellen.« Ensemble will die BANG-Engine für mehrere zukünftige Projekte einsetzen. Das 30-köpfige Mythology-Team steckt voller AoE-Veteranen. Ian Fischer leitete bereits das Design bei Age of Empires 2, Greg Street war verantwortlich für die Erweiterung »The Conquerors«. Dazu kommen vier weitere Designer und Altmeister Bruce Shelley, der als beratender Visionär vom Dienst an Bord ist. Rob Fermier und Dave Pottinger leiten ein Dutzend Programmierer, dazu kommen zwei Sound-Leute und rund 15 Grafiker. Produzent Dave Rippy hält die Rasselbande zusammen.

## DIE 3 ZIVILISATIONEN

Griechen

Ägypter

Nordmänner

### ... und was wird aus AoE 3?

Dass Ensemble Studios nebenbei noch »Age of Empires 3« machen wird, ist quasi ausgeschlossen. Die Texaner sind nicht nur durch Age of Mythology gut ausgelastet, sie stellen auch die Technologie für »Star Wars Battlegrounds« und beraten LucasArts bei diesem SF-Strategiespiel. Außerdem hat bei Ensemble ein zweites Team die Arbeit an einem brandneuen Projekt begonnen, über das keine weiteren Details bekannt sind.

Dies bedeutet aber nicht den Tod der Empires-Serie, denn die darf Microsoft auch ohne Ensemble fortsetzen, wie uns Bruce Shelley erklärt: »Microsoft gehören die Rechte an Age of Empires und die kann damit machen, was es will. Als unabhängiger Entwickler wollen wir aber bei den Spielen, die wir in Zukunft entwickeln, die Rechte behalten.« Sprich: Wer auch immer Age of Mythology veröffentlichen wird, kann ohne den Segen von Ensemble Studios keine Fortsetzungen planen. **(hl)**

## INTERVIEW MIT ENSEMBLE STUDIOS

Die überraschende Ankündigung von Age of Mythology verursachte bei unseren Redaktions-Strategen leichte Schwindelgefühle und reichlich Neugier. Wir konnten einige Detailfragen mit den Spieldesignern Bruce Shelley und Greg Street von Ensemble Studios klären.

**PC Player: Viele Fans werden sich fragen, warum Ihr das allseits beliebte Age of Empires nicht fortsetzt.**

**Bruce Shelley:** Die drei Gründe, warum wir keine Fortsetzung machen, heißen: Differenzierung, Innovation und Leidenschaft. Die meisten Tests von »Age of Kings« begannen mit der Anmerkung, dass nicht viel Neues in dem Spiel stecken würde. Wir hatten das Gefühl, dass uns die Presse da etwas hängen ließ, denn es war voller Innovationen, viele davon eher subtiler Art wie das Aufzeichnen von Partien.

**»Frostgiganten, die Feinde mit ihrem Atem einfrieren.«**

Wir fühlten jedenfalls, dass unser nächstes Spiel innovativ und eindeutig anders sein müsste. Gleichzeitig wollten wir uns nicht allzu weit von dem historischen Rahmen entfernen, der sich als so erfolgreich erwiesen hat. In Umfragen kam heraus, dass die Idee eines mythologischen Szenarios unter Spielern höher bewertet wurde, als alle historischen Epochen, die wir vorschlugen.
Es ist zudem sehr wichtig, dass unsere Leute bei dem was sie tun leidenschaftlich und motiviert sind. Viele unserer Mitarbeiter hatten über sechs Jahre an geschichtlichen Echtzeitstrategie-Spielen gearbeitet und wollten etwas Neues. Das mythologische Thema mit seinen göttlichen Kräften und Helden sorgt für aufregende Abwechslung.

**PCP: Was reizt Euch am meisten an dem Sagen-Szenario?**

**Greg Street:** Mythologie scheint eine natürliche Richtung für uns zu sein, denn sie erlaubt uns, unseren Ruf für historisch basierte Echtzeitstrategie-Spiele zu erweitern. Mit einem reinen Fantasy- oder SF-Szenario hätten die Spieler völlig neue Zusammenhänge bei Einheiten und Zivilisationen lernen müssen.
Ein mythologisches Thema lässt uns mit Einheiten wie Katapulten oder Kavallerie spielen, die den meisten Spielern sofort vertraut sind. Gleichzeitig lassen sich ungewöhnliche neue, aber immer noch wieder erkennbare Einheiten und Fähigkeiten auf das historische Fundament packen.
Da wir für Age of Mythology eine 3D-Engine verwenden, ist es eine großartige Gelegenheit, um grafische Effekte zu inszenieren: Tornados, die sich durch eine feindliche Stadt fräsen oder nordische Frostgiganten, die feindliche Einheiten mit ihrem eisigem Atem einfrieren.



Bruce Shelley schrieb bereits vor einem Jahrzehnt Spiele-Geschichte, als er mit Sid Meier »Civilization« designte.



Ozeanografie-Doktor Greg Street war leitender Designer bei The Conquerors, der Erweiterung für Age of Empires 2.

# SPIELECHARTS

**Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.**

## PC PLAYER LESER TOP 20

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | (1) | BALDUR'S GATE 2 | BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE |
| 2 | (4) | COUNTERSTRIKE | CS-TEAM/WWW.COUNTER-STRIKE.NET |
| 3 | (2) | DIABLO 2 | BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE |
| 4 | (3) | DEUS EX | ION STORM/EIDOS INTERACTIVE |
| 5 | (8) | UNREAL TOURNAMENT | EPIC MEGAGAMES/GT INTERACTIVE |
| 6 | (6) | NO ONE LIVES FOREVER | MONOLITH/ELECTRONIC ARTS |
| 7 | (13) | MECH WARRIOR 4 | ZIPPER INTERACTIVE/MICROSOFT |
| 8 | NEU | PROJECT IGI | INNERLOOP STUDIOS/EIDOS INTERACTIVE |
| 9 | (18) | AMERICAN MCGEE'S ALICE | ROGUE ENTERTAINMENT/ELECTRONIC ARTS |
| 10 | NEU | GOTHIC | PIRANHA/SHOE BOX/EGMONT INTERACTIVE |
| 11 | (11) | AGE OF EMPIRES 2 | ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT |
| 12 | (–) | DIE SIMS | MAXIS/ELECTRONIC ARTS |
| 13 | NEU | DIE SIEDLER 4 | BLUEBYTE/UBI SOFT |
| 14 | (–) | INDIZIERTES SPIEL | ID SOFTWARE/ACTIVISION/NBG |
| 15 | (–) | SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS | REBEL ACT/CODEMASTERS |
| 16 | (9) | FLUCHT VON MONKEY ISLAND | LUCASARTS/ELECTRONIC ARTS |
| 17 | NEU | DIE PATRIZIER 2 | ASCARON/INFOGRAMES |
| 18 | (7) | GIANTS CITIZEN KABUTO | PLANET MOON STUDIOS/VIRGIN INTERACTIVE |
| 19 | (16) | JAGGED ALLIANCE 2 | SIR TECH/INNONICS |
| 20 | (14) | HALF-LIFE: GENERATION | CS TEAM/HAVAS INTERACTIVE |

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player.
Erhebungszeitraum: März 2001

## VERKAUFS-CHARTS

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | (2) | WER WIRD MILLIONÄR? | EIDOS INTERACTIVE |
| 2 | (1) | DIE SIEDLER 4 | BLUEBYTE/UBI SOFT |
| 3 | NEU | GOTHIC | PIRANHA/SHOE BOX/EGMONT INTERACTIVE |
| 4 | (7) | HALF LIFE: GENERATION | CS TEAM/HAVAS INTERACTIVE |
| 5 | (9) | DIE SIMS | MAXIS/ELECTRONIC ARTS |
| 6 | NEU | F1 RACING CHAMPIONSHIP | UBI SOFT |
| 7 | (6) | AMERICA – NO PEACE BEYOND THE LINE | RELATED DESIGNS/DATA BECKER |
| 8 | (10) | COSSACKS EUROPEAN WARS | GSC GAME WORLD/CDV |
| 9 | NEU | CLIVE BARKER'S UNDYING | DREAMWORKS INTER./ELECTRONIC ARTS |
| 10 | (4) | SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS | REBEL ACT/CODEMASTERS |
| 11 | (18) | AOE 2: THE CONQUERORS | ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT |
| 12 | (11) | DER PATRIZIER 2 | ASCARON/INFOGRAMES |
| 13 | (8) | RTL SKISPRINGEN 2001 | THQ/RTL ENTERTAINMENT |
| 14 | (–) | AGE OF EMPIRES 2 | MICROSOFT/AK TRONIC |
| 15 | NEU | FIFA 2001 | ELECTRONIC ARTS |
| 16 | NEU | THREE KINGDOMS: IM JAHR DES DRACHEN | OBJECT SOFTWARE/EIDOS INTERACTIVE |
| 17 | (–) | C&C: ALARMSTUFE ROT 2 | WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS |
| 18 | (–) | GRAND PRIX 3 | MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE |
| 19 | (–) | SUDDEN STRIKE | FIREGLOW/CDV |
| 20 | (17) | NBA LIVE 2001 | ELECTRONIC ARTS/EA SPORTS |

Quelle: Pro Markt Erhebungszeitraum:
01.03.-06.03.2001
(Spiele- und Budget-Sammlungen ausgeschlossen)

## USA-CHARTS

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | (1) | THE SIMS | MAXIS/ELECTRONIC ARTS |
| 2 | (2) | THE SIMS: LIVIN' LARGE | MAXIS/ELECTRONIC ARTS |
| 3 | (4) | ROLLERCOASTER TYCOON | MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE |
| 4 | (5) | DIABLO 2 | BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE |
| 5 | (3) | NASCAR RACING 4 | PAPYRUS/HAVAS INTERACTIVE |
| 6 | (7) | AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS | ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT |
| 7 | (9) | ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES | MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE |
| 8 | (8) | C&C: RED ALERT 2 | WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS |
| 9 | NEU | FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL | MICROFORTE/VIRGIN INTERACTIVE |
| 10 | (6) | ICEWIND DALE | BLACK ISLE/VIRGIN INTERACTIVE |

Quelle: PC Data,
Erhebungszeitraum: 28. März 2001

## ENGLAND-CHARTS

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | (1) | WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? | DISNEY INTERACTIVE |
| 2 | (3) | CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 00/01 | SPORT INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE |
| 3 | (4) | THE SIMS | MAXIS/ELECTRONIC ARTS |
| 4 | (8) | HALF-LIFE: GENERATION | CS TEAM/HAVAS INTERACTIVE |
| 5 | (5) | THE SIMS: LIVIN'IT UP | MAXIS/ELECTRONIC ARTS |
| 6 | NEU | CLIVE BARKER'S UNDYING | DREAMWORKS INTER./ELECTRONIC ARTS |
| 7 | NEU | HOSTILE WATERS | RAGE SOFTWARE/ |
| 8 | (6) | DELTA FORCE 3: LAND WARRIOR | NOVALOGIC |
| 9 | (7) | C&C: RED ALERT 2 | WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS |
| 10 | (2) | SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS | REBEL ACT/CODEMASTERS |

Quelle: CTW,
Erhebungszeitraum: 24. März 2001

## MITMACHEN&GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.

Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beihefters in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe und gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## GEWINNER

Der Preis diesmal von Ravensburger Interactive:

**5X EVIL ISLAND**

**Gewinner:**
Peggy Drya, Leipzig
Jakob Frost, Friedberg
Christian Frühwald, Zeiselmauer
Ariane Heine, Brackenheim
Wolfgang Willing, Oberaula

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück.




Unverkennbar: Der ECTS-Messestand von id-Software.

# ZEITSCHLEIFE

## Es stand in PC Player 6/96

– die Spielewelt vor fünf Jahren

### Sternenhimmel

Eine kleine Frühjahrsflaute brach damals über die Spielebranche hinein – wie gut, dass dann doch noch ein Knaller wie »Die Siedler 2« die Spieler in Verzückung versetzte. Tester Jörg Langer verweigerte zwar voller Strenge fünf Sterne, vergab aber dennoch einen Goldplayer. In einem Interview betonte Siedler-2-Entwickler Thomas Häuser, Blue Byte würde international arbeiten, er würde daher nicht nur an den deutschen Markt denken. Dummerweise waren seine Siedler aber vorwiegend in Deutschland erfolgreich, die amerikanische Blue-Byte-Niederlassung wurde zu einem mittleren Debakel und die ganze Firma ist mittlerweile von Ubi Soft geschluckt worden. Auf der 1996 noch im vollen Saft stehenden Londoner ECTS-Messe kündigte Blizzard erstmals »Starcraft« an. Zudem warf die Fußball-Europameisterschaft 1996 ihre Schatten voraus – ein umfangreicher Schwerpunkt beschäftigte sich deshalb mit Fußball am PC. **(tw)**





Goldkinder: Sowohl »Die Siedler 2« (links) als auch »Earthsiege 2« wurden mit dem Goldplayer ausgezeichnet.






Zwei Mal Mickergrafik: Die »Indiana Jones Desktop Adventures« (links) und die Rundenstrategie »Battleground Gettysburg«.



Handeln, bis der Doktor kommt: »Die Fugger 2«.

### DIE FÜNF BESTEN SPIELE

1. Die Siedler 2 (4 Sterne)
2. Earthsiege 2 (4 Sterne)
3. A.T.F. (4 Sterne)
4. Battleground Gettysburg (4 Sterne)
5. Virtual Snooker (4 Sterne)

### DAMALS GESAGT

»Deutschland mag uns einfach nicht.« (id-Software-Geschäftsführer Jay Wilbur fasst gegenüber Boris Schneider prägnant seine Gefühle zusammen.

### DAMALS GELÄSTERT

»Aber Indiana Jones mit Shareware-Grafik? Grunz! Harrison Ford sollte das besser nicht zu Gesicht bekommen.« (Heinrich Lenhardt über die »Indiana Jones Desktop Adventures« .)

# NACHSPIEL





**Top oder Flop: Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. Wir übergeben an dieser Stelle das Wort an unsere Leser, den Handel und den jeweiligen Spielehersteller.**

## KURZBESCHREIBUNG

Flugsimulation? Actionspiel? »Crimson Skies« ist eine Mischung aus beiden Genres. Sie verkörpern Nathan Zachary, seines Zeichens Luftpirat in einer Parallelwelt der 30er Jahre. Von Ihrem 500 Meter langen Zeppelin aus unternehmen Sie Raubüberfälle und jagen vor allem einem Goldschatz hinterher. Als Hauptkonkurrent fungiert dabei die britische Armee. Dabei überzeugen nicht nur die handfesten Luftkämpfe und die phantasievolle Hintergrundgeschichte, sondern auch das abwechslungsreiche Missionsdesign und der orchestrale Soundtrack, der jedem Hollywoodfilm zur Ehre gereichen würde.



## TESTER-MEINUNG

Jochen erfreute sich an der unkomplizierten Bedienung. Endlich eine Flugsimulation, so sein Kommentar, bei der es nicht darauf ankommt, den Neigungswinkel der Landeklappen einzustellen, sondern bei der Kampf und Spannung im Vordergrund stehen. Kritisch sah er allerdings die unspektakulären Missionsbesprechungen, die zu sehr nach Microsoft und zu wenig nach Spiel aussehen und einiges an Atmosphäre schlucken.
Martin wischte alle Bedenken beiseite: Für ihn war es ein Toptitel reinsten Wassers, mit Spannung und Flair, wie er sie bei seinen Flugsimulationen sonst kaum je erlebt. Die Maschinentexturen sind nicht ganz so grandios und die Schussgeräusche klingen banal, aber der Rest: Bigband-Sound, Dogfights pur, eine wundervolle Hintergrundgeschichte ... für Crimson Skies fliegt Martin meilenweit.

## HÄNDLER

Laut David Fioretti vom Spielefachgeschäft **PC Fun** verlangten vor allem Kunden, die älter als 25 waren, nach Crimson Skies. Jüngere Spieler können anscheinend mit Flugsimulationen – und mögen sie noch so actionlastig sein – nichts mehr anfangen. Insgesamt bewegten sich die Verkäufe in einem zufrieden stellenden Rahmen. Große Probleme gab es nicht – ältere Herrschaften sind problemlos in der Lage, sich Patche zu besorgen oder ihren PC zurechtzutrimmen. Vom Spiel hält Fioretti eine Menge, insgesamt gesehen sei das Genre der Flugsimulationen zurzeit aber deutlich in einer Talsohle. Fioretti erinnert sich noch gut daran, wie sich »Longbow 2« 1998 kistenweise verkaufte, ähnliche Programme ein Jahr später aber niemanden mehr interessierten. Ähnlich wie bei den Rollenspielen glaubt Fioretti bei Flugsimulationen aber an eine Erholung. Auch Spiele seien Modewellen unterworfen.

## Chart-Erfolge

**Hat Luftpirat Zachary etwa Startprobleme gehabt? Schwindelnde Höhen hat er auf jeden Fall nicht erklommen.**

| | | |
|---|---|---|
| Oktober 2000 | Platz | 15 |
| November 2000 | Platz | 22 |

Danach nicht mehr in den Charts platziert.

## Leser-Charts

**Nein, das sieht nach einer Bruchlandung aus – auch unsere Leser konnten den Crimson Skies nicht viel abgewinnen.**

| | | |
|---|---|---|
| November 2000 | Platz | 19 |
| Dezember 2000 | Platz | 20 |

Danach nicht mehr unter den ersten 30 platziert.



Obwohl Sie einen Piraten spielen, sind Sie voller Ehre, rechtschaffend und treu.

## LESER

So mancher hob schier ab vor Begeisterung. Etwa **Björn Schiemeier** aus Stuttgart: »Ich war restlos hin und weg. Die Grafik war atemberaubend und der Sound brachte ein Feeling rüber, wie ich es seit »Pirates« fast nicht mehr erlebt habe. Schnüff, zum ersten Mal seit zwei Jahren kommt ein Spiel raus, das mir so viel Spaß macht, und dann mag es außer mir keiner, heul ...« Nein Björn, so schlimm war es nicht. **Claudio Bechinie** (Berlin) sprudelte: »Crimson Skies ist eine der besten Flugsims seit Strike Commander. Es macht Spaß, ist fordernd und trotzdem immer fair. Es war jede Mark wert, die man in den Kauf gesteckt hat.«
Vom Programm nicht so begeistert waren aber auch einige Leser. Oft wurde kritisiert, dass es einfach zu kurz wäre. **Michael Heinrich** aus Kornwestheim stolperte über den Schwierigkeitsgrad. »Einige Missionen waren unverhältnismäßig schwer. Alles in allem ein gutes Spiel, aber nicht herausragend.« Und **Guido Wagner** (E-Mail) war es ebenfalls zu stressig. »Vielleicht sollten Spielefirmen so etwas wie einen Cruise-Modus einbauen, wo man mal die Simulation ohne Hektik genießen kann.« **(uh)**

## HERSTELLER: MICROSOFT

PR-Manager Boris Schneider-Johne von Microsoft konnte zu den Verkaufszahlen leider nichts sagen, da Microsoft sich traditionell nie zu derartigen Themen äußert. Von der Produktqualität war er allerdings angetan, Crimson Skies war während der Weihnachtszeit sogar sein Lieblingsspiel. Laut Boris war es innovativ und einfach zu handhaben. Nicht jeder weiß, dass es auf einem Brettspiel basiert, welches schon 1997 von Fasa entwickelt wurde. Der Hintergrund und die Charaktere waren von daher außergewöhnlich gut entwickelt.
Leider musste Boris feststellen, dass Crimson Skies von vielen Fachmagazinen als Flugsimulation ausgewiesen wurde, seiner Ansicht nach ist es aber ein reinrassiges Actionspiel. Eine seiner Meinung nach unglücklicher Fehlinterpretation der Magazine. Das Problem mit den Spielständen, die sich vom Singleplayer-Spiel nicht in den Multiplayer-Modus übertragen ließen, wurde laut Boris schon nach einer Woche per Patch gelöst. Die Frage, ob es eine Fortsetzung oder Zusatz-CD geben wird, konnte er leider noch nicht beantworten.

## WERTUNG

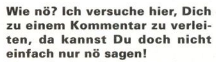
**HERSTELLER:** Zipper Interactive/Microsoft
**GENRE:** Action-Simulation
Test in Ausgabe: 11/2000
www.crimsonskies.com

PC PLAYER SPIELSPASS **86**

Unter uns

# TOM PUTZKI

Jahrelang tingelte Putzki mit »Gothic« durch die Redaktionen. Aber was anfangs interessant aussah, fiel irgendwann dem Zahn der Zeit anheim. Doch dann sprangen Putzki und seine Untertanen plötzlich wie Jung-Siegfried aus der Tonne, strickten noch schnell eine Maussteuerung und präsentierten der verblüfften Öffentlichkeit ein Rollenspiel, das sich gewaschen hatte. Sauber, sauber! Doch wer ist das eigentlich, dieser Putzki?



Tom Putzki, gestern noch Praktikant, heute Erz-Baron der Spiele-Szene!

**Wenn Du ein Fernsehstar sein dürftest – welcher wäre das?**
Ein Fernsehstar? Eigentlich niemand, ich stehe nämlich nicht so auf Fernsehstars. Aber wenn es auch eine Rolle sein dürfte, dann wüsste ich was. Und zwar den Ares aus »Xena« ...

**Stell Dir vor, Du hättest drei Wünsche frei ...**
Oh je. Was erwarten denn Deine Leser als Antwort auf so eine Frage? Den Weltfrieden etwa? Also gut: erstens halt den Weltfrieden, zweitens Holodecks, drittens den Kurs der Phenomedia-Aktien im dreistelligen Bereich.

**Apropos Aktienkurs: Weißt Du darüber genau Bescheid, wenn Du morgens aufstehst?**
Nein, gar nicht. Ich schaue nur ab und zu mal nach.

## »Ich würde mich zum Erzbaron ausrufen lassen und fortan in Saus und Braus leben.«

**Was hast Du denn mit den ganzen »Moorhuhn«-Millionen gemacht?**
Moor'uhn-Millionen? Isch 'abe gar keine Moor'uhn-Millionen, mein 'err. (Grinst fies) Klar, ich hab meine Anteile an Phenomedia, aber noch nix davon verkauft!

**Hattest Du schon mal was mit der Polizei zu tun?**
Äh.... (stotter) Wir sind uns bereits mal begegnet, ja ...

**Was war der erhebendste Moment Deiner Spieler-Karriere?**
Hm, das war wohl, als ich meinen ersten GM (Anm.: Grandmaster ist eine sehr hohe Stufe der Charakterentwicklung) in »Ultima Online« gemacht habe. Inzwischen habe ich zehn davon, glaube ich.

**Was hast Du in diesem Augenblick in Deiner Hosentasche?**
Ein Feuerzeug, meinen Autoschlüssel und einen Backstage-Pass für die Band »In Extremo«.

**Einen Backstage-Pass? Wo hast Du den denn her?**
Na, In Extremo ist doch die Gruppe, die wir in Gothic eingebaut haben. Du erinnerst Dich sicherlich an den Auftritt im Alten Lager? Gestern Abend war ich nun zufällig auf einem Konzert von denen und habe mir die Show von der Bühne aus angeschaut. War echt lustig. Und weißt Du was? Die verkaufen sogar auch unser Spiel auf ihren Veranstaltungen! (Dollarzeichen spiegeln sich in seinen Augen.)

**Arbeitet Ihr bei Piranha Bytes denn bereits an Gothic 3?**
Nö.

**Wie nö? Ich versuche hier, Dich zu einem Kommentar zu verleiten, da kannst Du doch nicht einfach nur nö sagen!**
Ich weiß, dass Du das gerade versuchst. (grinst erneut)

**Grummel! Wenn Du eines Morgens aufwachst und feststellst, dass jemand Dich ins Bergwerk-Gefängnis von Gothic gebeamt hat – was würdest Du dann dort tun?**
Ich lege Wert auf die angenehmen Seiten des Lebens, daher würde ich zum Alten Lager gehen, mich zum Erzbaron ausrufen lassen und dann fortan in Saus und Braus vor mich hin prassen.

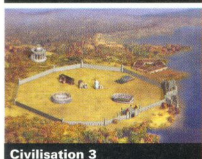
**Hab ich mir fast gedacht! Warum gibt es in Gothic eigentlich keinen Zauberspruch, mit dem man sich in einen Baum verwandeln kann?**
Weil das abgesehen von einem gewissen grenzdebilen Redakteur niemanden interessiert. Wer will schon ein Baum sein? Denk bloß an all die Hunde.

**Echt? Hm. Gibt es dann womöglich etwas, was Du mir schon immer mal sagen wolltest?**
Ja, es gibt Ärzte, die eine Baum-Manie zuverlässig heilen können. Echt, probier das mal aus. Zahlt bestimmt auch die Kasse ... **(jn)**

### TOM PUTZKI, DER KUGELBLITZ AM SPIELEHIMMEL

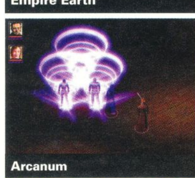
**Eine Karriere wie aus dem Bilderbuch: Anno 1996 begann Tom als simpler Tellerwäscher, äh, Praktikant bei Greenwood. Ein Jahr später, im Oktober '97 gründete er bereits in Tateinheit mit mehreren Gesinnungsgenossen die seit »Gothic« bestens bekannte Firma Piranha Bytes. Damit die Piranhas auch den nötigen Biss entwickelten, machte er mit dem Firmengründen gleich weiter, und hob 1999 Phenomedia aus der Taufe. Phenomedia lancierte den »Moorhuhn«-Clou, übernahm Piranha und ging im November '99 an die Börse. Zwischendurch heiratete der für Developing und Public Affairs zuständige Jungmanager und sorgte mit erstem Nachwuchs auch schon dafür, dass jemand mal unsere Rente bezahlt.**

Half Life-Blueshift


Civilisation 3


Gorasul


Empire Earth


Arcanum


Commandos 2

**DIE BELIEBTESTEN SPIELEHERSTELLER***

1 Lionhead
2 Blizzard
3 Piranha Bytes
4 Bioware
5 Eidos

*Auswertung von knapp 1000 Leser-Mitmachkarten

# AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE

| TITEL | HERSTELLER | GENRE | TERMIN | INTERNET |
|---|---|---|---|---|
| Alone in the Dark 4 | Darkworks/Infogrames | Action-Adv. | Juni 2001 | www.aloneinthedark.com |
| Anachronox | Ion Storm/Eidos Int. | Action-Rollen. | Mai 2001 | www.ionstorm.com |
| Anno 1503 | Max Design/Infogrames | Wirtschaftss. | Oktober 2001 | www.infogrames.de |
| Anstoss Action | Ascaron/Infogrames | Sport | 2. Quartal 2001 | www.infogrames.de |
| Aquanox | Massive Dev./Ravensburger | Action | 2. Quartal 2001 | www.ravensburger.de |
| Arcanum | Troika Games/Havas Int. | Rollenspiel | 3. Quartal 2001 | www.sierrastudios.com |
| Atlantica | Lonely Cat Games | 3D-Action | 1. Quartal 2002 | www.lonelycatgames.com |
| Baldurs Gate 2: Add-on | Bioware/Virgin Interactive | Rollenspiel | Juni 2001 | www.bioware.com |
| Battle Isle: Darkspace | Blue Byte Software | Action-Strat. | 2. Quartal 2001 | www.bluebyte.de |
| Battle Realms | Liquid/Crave | Echtzeit-Strat. | 3. Quartal 2001 | www.battlerealms.com |
| Capitalism 2 | Enlight Software/Ubi Soft | Wirtschaftss. | Juli 2001 | www.ubisoft.de |
| Civilization 3 | Firaxis/Infogrames | Strategie | 4. Quartal 2001 | www.firaxis.com/cir3 |
| Comanche 4 | Novalogic/Electronic Arts | Simulation | 2. Quartal 2001 | www.novalogic.com |
| C&C: Renegade | Westwood/Electronic Arts | Action | 4. Quartal 2001 | www.westwood.com |
| Commandos 2 | Pyro Studios/Eidos Int. | Echtzeit-Strat. | 3. Quartal 2001 | www.eidos.de |
| Conflict Zone | Masa/Ubi Soft | Strategie | Mai 2001 | www.ubisoft.de |
| Die Gilde | 4 Head/Infogrames | Wirtschaft.Sim. | 3. Quartal 2001 | www.diegilde.de |
| Diablo 2 Expansion Set | Blizzard/Havas Interactive | Action-Rollen. | Juni 2001 | www.blizzard.com |
| Dragon's Lair 3D | Blue Byte Software/Ubi Soft | Action-Strat. | 2. Quartal 2001 | www.bluebyte.de |
| Dragonriders | Ubi Soft | Action-Adventure | Mai 2001 | www.ubisoft.de |
| Duke Nukem Forever | 3D Realms/Infogrames | 3D-Action | 3. Quartal 2001 | www.3drealms.com |
| Dungeon Siege | Gas Powered Games/Micros. | Rollenspiel | 3. Quartal 2001 | www.microsoft.com |
| Earth and Beyond | Westwood/Electronic Arts | Online-SF. | 3. Quartal 2001 | www.westwood.ea.com |
| Elder Scrolls: Morrowind | Bethesda Softworks | Rollenspiel | Herbst 2001 | www.bethesda.com |
| Empire Earth | Sierra/Havas Interactive | Echtzeit-Strategie | 3. Quartal 2001 | www.empireearth.com |
| Evil Twin | Ubi Soft | Action-Adv. | September 2001 | www.ubisoft.de |
| Freelancer | Digital Anvil/Microsoft | Action | 4. Quartal 2001 | www.digitalanvil.com |
| Frontierland | JoWood/Boris Games | Strategie | 2. Quartal 2001 | wwwjowood.com |
| Galleon | Confounding Factor/Interplay | Action-Adv. | 2. Quartal 2001 | www.interplay.com |
| Gorasul | Silver/Style/Jo Wood | Rollenspiel | Juni 2001 | www.jowood.com |
| Half-Life: Blue Shift | Gearbox/Sierra | Action | 3. Quartal 2001 | www.half-life.de |
| Half-Life: Team Fortress 2 | Valve Software/Havas Int. | Action | 2. Quartal 2001 | www.havas.de |
| Halo | Bungie Software/Microsoft | Action | 1. Quartal 2002 | www.microsoft.com |
| Heart of Stone | Pyro Studios/Eidos Int. | Strategie | 4. Quartal 2001 | www.eidos.de |
| Hidden & Dangerous 2 | Take 2 | Action-Taktik | November 2001 | www.take2.de |
| Independence War 2 | Infogrames | Action | Mai 2001 | www.infogrames.de |
| Iron Dignity | Artex Software | Action-Strategie | 2. Quartal 2001 | www.iron-dignity.com |
| Loose Cannon | Digital Anvil/Microsoft | Action | 2. Quartal 2001 | www.microsoft.com |
| Mafia | Illusion Softworks/Take 2 Int. | Action | August 2001 | www.take2.de |
| Max Payne | Remedy Ent./Take 2 Int. | Action | Juli 2001 | www.maxpayne.com |
| Mech Commander 2 | Fasa Interactive/Microsoft | Strategie | 2. Quartal 2001 | www.microsoft.de |
| Motor City Online | Electronic Arts | Rennspiel | 2. Quartal 2001 | wwwmotorcityonline.com |
| Neverwinter Nights | Bioware/Virgin Interactive | Rollenspiel | November 2001 | www.bioware.com |
| Operation Flashpoint | Codemasters | Action-Adv. | Mai 2001 | www.codemasters.de |
| Pool of Radiance 2 | Stormfront Studios/SSI | Rollenspiel | Juni 2001 | www.poolofradiance.com |
| Praetorians | Eidos Interactive | Strategie | 4. Quartal 2001 | www.eidos.de |
| Project Eden | Core Design/Eidos | Action-Adventure | 2.Quartal 2001 | www.eidos.de |
| Real War | Rival Int./Simon&Shuster | Strategie | August 2001 | www.rivalinteractive.com |
| Robin Hood: Defender ... | Cinemaware | Action-Strategie | 4. Quartal 2001 | www.cinemaware.com |
| Silent Hunter 2 | SSI/Ubi Soft | Simulation | 2. Quartal 2001 | www.ubisoft.de |
| Sovereign | Ubi Soft | Strategie | November 2001 | www.ubisoft.de |
| Startopia | Mucky Foot/Eidos Interactive | Strategie | 2. Quartal 2001 | www.eidos.de |
| Star Trek: Bridge Commander | Totally Games/Activision | SF-Sim. | 2. Quartal 2001 | www.activision.com |
| Stronghold | FireFly Studios/Take 2 | Aufb.-Strategie | Oktober 2001 | www.fireflyworlds.com |
| The World is not enough | Electronic Arts | Action | 2. Quartal 2001 | www.ea.com |
| Throne of Darkness | Click Entertainment/Havas Int. | Rollenspiel | August 2001 | www.havas.de |
| Unreal 2 | Epic Megagames/Infogrames | Actionspiel | 1. Quartal 2002 | www.epicgames.com |
| Völker 2, Die | JoWood Prod./Infogrames | Strategie | Mai 2001 | www.jowood.com |
| V.I.P. | Ubi Soft | Action-Adv. | 4. Quartal 2001 | www.ubisoft.de |
| Warcraft 3 | Blizzard/Havas Interactive | Rollen-Strat. | 2. Quartal 2001 | www.blizzard.com |
| Wizardry 8 | Sir Tech | Rollenspiel | 2001 | www.sirtech.com |

Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.

# ARCANUM
## OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

### SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Troika Games/Sierra
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Sommer 2001
- **Internet:** www.sierrastudios.com/games/arcanum

■ **Besonderheiten:** Zweipoliges Fähigkeiten-System zwischen Technik und Magie ■ Computergesteuerte NPCs schließen sich dem Helden an ■ Rundenkampf oder Echtzeit-Auseinandersetzung ■ Äußerst detaillierte Charakter-Erstellung

**Die Fantasywelt Arcanum ist nicht mehr so fantastisch, befindet sich doch die Technik auf dem Vormarsch. Doch da bedroht eine Verschwörung Zauberer *und* Mechaniker ...**




Endlich, der ursprüngliche Eigentümer des eigenartigen Ringes – und doch ist auch er nur eine weitere Station auf dem langen Weg zur Lösung des Rätsels.

**Zweifellos mag ich diese Spiele, in denen der Held ohne etwas Böses zu ahnen über Mysterien stolpert und sich darin hoffnungslos verwickelt. So wie hier: Der Zeppelin, mit dem Sie reisen, wird von Ork-Flugmaschinen abgeschossen, und der einzige Mit-Überlebende drückt Ihnen einen seltsamen Ring in die Hand, bevor er ebenfalls stirbt. Und plötzlich stehen Sie im Mittelpunkt lebensgefährlicher Intrigen ...**

»Arcanum« ist ein Solo-Rollenspiel mit Ihnen als Hauptfigur. Die Mission heißt: Erst mal überleben, dann herausfinden, was eigentlich abgeht, und schließlich zurückschlagen. Wenn hier von Solospiel die Rede ist, so heißt das übrigens nicht, dass Sie keine Helfer hätten. Je nach Ihren Persönlichkeitsmerkmalen schließen sich Ihnen zeitweilig eine oder auch mehrere Personen zur Unterstützung an – während unseres Testspielchens mit der Beta-Version kamen wir auf bis zu drei potenzielle Begleiter gleichzeitig.

Diese computergesteuerten NPCs sind aber auch Quelle der Besorgnis, denn sie stürzen sich in jeden Kampf. Man darf Ihnen zwar befehlen, sie sollten stattdessen weiter hinten warten, aber das kann ja irgendwie auch nicht



Öha, dieser Kampf wird anscheinend nicht gerade ein Sonntags-Spaziergang ...

Sinn der Sache sein. Immerhin sorgt die Iso-Perspektive in Tateinheit mit dem optionalen, gut funktionierenden Rundenkampfsystem dafür, dass die Übersicht nicht verloren geht. Und das ist mehr, als etwa das ansonsten mit ähnlichen Problemen kämpfende »Vampire« von sich behaupten kann.

Der Hintergrund der Geschichte enthüllt sich nur langsam. Stück für Stück ergeben sich neue Puzzleteile. Wenn Sie der Hauptstory folgen (was Sie über weite Strecken nicht unbedingt müssen – Nebenquests gibt es hier nämlich zuhauf), werden Sie zum Beispiel nach einer ganzen Weile feststellen, dass eine Nekromanten-Vereinigung mit dem oben erwähnten Ring zu tun hatte.

### Auf den Spuren eines Priesters

Aber es sieht nicht so aus, als seien die ungemütlichen Gesellen die Ursache allen Übels. Nein, um dieses Geheimnis freizulegen, werden Sie tiefer graben müssen. Zumal es einen weiteren Haupt-Handlungsstrang gibt, dessen Verfolgung sich lohnen dürfte: Was ist mit dieser seltsamen Religion, die in Ihnen eine wiedergeborene Gottheit sieht? Wer ist Priester Joachim tatsächlich, dessen Spuren Sie wie bei einer Schnitzeljagd hinterherhetzen? Und welche Interessen vertritt er?

Besonders spaßig ist der Magie/Technik-Widerspruch bei der Charakterentwicklung. Grundsätzlich steht es Ihnen frei, wofür Sie Ihre bei Levelsteigerungen errungenen Lernpunkte verwenden wollen – Ausbau der grundsätzlichen Eigenschaften wie Stärke und Intelligenz, neue Zaubersprüche oder mechanische Fähigkeiten wie etwa das Basteln einer Pistole aus Schrott. Die beiden letzteren Bereiche vertragen sich jedoch nicht recht miteinander. Will sagen: Wenn Sie versuchen, auf beiden Hochzeiten zu tanzen, werden die Ergebnisse hier wie dort nur mittelmäßig sein. Entscheiden Sie sich jedoch beispielsweise dafür, ein reiner Magier zu werden, gelingen Ihre Sprüche wesentlich häufiger und sind auch viel stärker. **(jn)**



»Und was nun, werter Zwerg?« »Ist doch klar: Wir brechen einfach durch!« »Jo, durchbrechen! Großer Grumpf mag durchbrechen!« »Halt die Klappe, Strohkopf! Und geh gefälligst voran!«

# TORN

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Black Isle/Interplay
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Weihnachten 2001
- **Internet:** www.interplay.com

**Besonderheiten:**
- Echtzeit-Version des Fallout-Systems
- Skillbasierte Charakterentwicklung
- Bis zu 5 KI-kontrollierte Begleiter
- Komplexes Magiesystem mit fünf verschiedenen Schulen

**Düstere Story, mächtige Metzelmonster und richtig rabiate Rätsel – kein Zweifel, es werden mal wieder hartgesottene Helden zur Weltenrettung gesucht!**

**Wenn von Interplay ein Rollenspiel im Anmarsch ist, dann verdient allein das schon besondere Aufmerksamkeit – egal, ob jetzt Bioware oder Black Isle oder beide dahinterstecken. In diesem Falle sind es die Jungs, die für »Planescape: Torment« und »Icewind Dale« verantwortlich waren. Wenn das keine Empfehlung ist, will ich künftig Thomas Werner heißen.**

Nach dem Willen der »Torn«-Schöpfer soll das Spiel das Beste von drei Vätern in sich vereinigen, nämlich erstens das Rollenspiel- und Charakter-Entwicklungssystem von »Fallout« (nur eben eine Echtzeit-Variante davon), zweitens den fröhlichen Spaß am Monstermetzeln, wie er im bereits erwähnten Icewind Dale herrschte, sowie drittens die Tiefe der Geschichte und die beispielhafte Charakterzeichnung von Planescape.

Nichtsdestoweniger ist Torn (sowohl das Spiel als auch die Hintergrundwelt) eine Eigenentwicklung von Black Isle und daher nicht von irgendwelchen Lizenzen abhängig. Der Held der Story (also Sie) wandert seit längerer Zeit einsam und allein durch einen Landstrich namens Western Agathe. Nicht etwa aus Jux und Tollerei, sondern weil ein böser Fluch ihn dazu zwingt. Diese Verwünschung bewirkt nämlich, dass jeder Ort, an dem der Wanderer zu lange verweilt, von einem schrecklichen Unglück heimgesucht wird – und mehr oder weniger dasselbe gilt für Personen, die ihn begleiten.

Während der arme Kerl also gerade damit beschäftigt ist, an Bord einer Küstenfähre ein wildes Gebirge zu umschiffen, schlägt das Schicksal zu und verwickelt ihn in einen Mahlstrom aus monströsen Menetekeln und außerordentlichen Auseinandersetzungen. Und das alles, den Fluch eingeschlossen, ist natürlich keineswegs ein Zufall ...

### Gekonnt ist eben gekonnt

Besonders interessant scheint das System zur Charakterentwicklung zu werden. Sie entscheiden sich hier anfangs nicht für eine bestimmte Klasse, sondern lassen Ihren Schützling durch das Erlernen von Fähigkeiten in die Richtung wachsen, die Ihnen zusagt – ähnlich, wie das übrigens auch in »Arcanum« der Fall sein wird. Zunächst einmal sind dabei vier Kategorien solcher Talente vorgesehen: und zwar Kampf, Magie, Diebstahl sowie Sonstiges.

Die Kampfskills erklären sich von selbst – hier geht es hauptsächlich um den Umgang mit bestimmten Waffen. Im Bereich der Zauberei wird analog dazu festgelegt, in welchen magischen Schulen sich der Charakter auskennt (Ordnung, Chaos, Alchemie, Beschwörung und Mana-Fokus stehen hier zur Verfügung, wobei letzteres kein eigentlicher Hokuspokus ist, sondern die Mana-Punkte des Helden erhöht. Diebstahl lässt ebenfalls wenig Fragen offen: Schleichen, Schlös-

# »Hast Du ein paar Talente, erlebst Du auch die Rente!«

Dies ist der Kontinent, auf dem Sie Ihre Abenteuer erleben werden ...

serknacken und dergleichen ist hier gefragt. Unter Sonstiges finden Sie schließlich den Rest, der in kein Schema passte, aber deshalb nicht unwichtig ist: Diplomatie, Feilschen oder Heilen beispielsweise.

Darüber hinaus kennt das Entwicklungssystem so genannte Traits, also (durchaus zweischneidige) Sonderboni, die zur Grundausstattung Ihres Charakters gehören oder auch später erworben werden können. Jemand mit dem Trait »Brutal« schlägt demnach besonders heftig zu, muss aber im Gegenzug in Kauf nehmen, dass er nicht so genau zielt, weshalb die Wahrscheinlichkeit für kritische Treffer sinkt. Einer, der besonders stürmisch sein Schwert schwingt, kann seine Partymitglieder zu höheren Leistungen anstacheln, darf aber dafür keinen Helm tragen.

Die dritte und letzte Ebene der Personalentwicklung wird von Vergünstigungen gebildet, zu denen Sie erst während des Spiels Zugang bekommen – durch das Erreichen eines bestimmten Levels oder auch als Belohnung für besonders ruhmreiche Taten. Wenn Sie sich beispielsweise - aus welchen ominösen Gründen auch immer - für einen Halblinghelden entschieden haben, können Sie lernen, Ihren Tod vorzutäuschen. Wodurch das jeweilige Monster dann abwandert oder lohnendere Gegner aufs Korn nimmt.

### Hexenfett und Krötenleber

Über die verschiedenen magischen Schulen hatten wir ja bereits weiter oben kurz gesprochen. Als ausgewiesener Alchemie-Liebhaber gefällt mir diese Sparte natürlich besonders gut. Es macht einfach tierisch Laune, Alraunenwurzeln mit Fliegenzähnen zu mixen, um hinterher vielleicht einen potenten Heiltrank zu erhalten. Andererseits ist ein Beschwörer auch nicht übel, gebietet er doch über Naturgeister und womöglich gar Dämonen, die er an seiner statt kämpfen lassen kann.
Ordnung und Chaos, das sind schließlich im Wesentlichen defensive beziehungsweise aggressive Spells. Generell kann jeder Charakter die Zauber lernen, die er lernen möchte – selbst die lächerlichen Oger sind da nicht ausgenommen. Aber der Teufel steckt hier wie so oft im Detail: Denn etliche Sprüche sind eben doch mit Beschränkungen oder Voraussetzungen ausgestattet, die ein Oger (nur als Beispiel, wir wollen hier niemanden diskriminieren) halt erst einmal erfüllen muss.

Kämpfe gehen in Echtzeit vonstatten, wobei nur der Hauptcharakter von Ihnen gesteuert wird. Die übrigen Partymitglieder – soweit man unter solchen Umständen von Party reden kann – stehen unter der Kontrolle der KI. Oh je, ich sehe die Burschen schon, wie sie sich hirnlos auf jeden erreichbaren Gegner stürzen! Nicht, dass so ein dummer Oger ein echter Verlust wäre ... Na ja, immerhin verspricht Black Isle, dass die Anzahl der Kämpfe doch weitgehend am Spieler selbst liegt, denn es soll verschiedene Möglichkeiten geben, sich um ein Gefecht herumzudrücken. Andererseits, manche Kämpfe sollte man sich wirklich nicht entgehen lassen, denn die verschiedenen Landstriche sind jeweils auch Heimat eines besonders fiesen Boss-Monsters. Die Rede ist da zum Beispiel von einem doppelköpfigen Wolf, von dessen Mäulern Feuer und tödliche Eiseskälte ausgehen.

Für die Optik ist die neue Version 3.0 der LithTech-Engine zuständig, was zunächst einmal stufenloses Hinein- und Hinauszoomen bedeutet. Der Blickwinkel ist derzeit fixiert, aber Black Isle spielt mit verschiedenen Möglichkeiten der Winkel-Änderung herum, die freilich offenbar noch nicht ausgereift sind. Auch auf grafische Details legen die Hersteller zu diesem Zeitpunkt noch nicht allzu viel Wert, was wohl der Grund dafür ist, dass die meisten momentan existierenden Screenshots irgendwie noch ein bisschen leer aussehen. Sind ja auch noch ein paar Monate hin bis zum Jahresende. Was andererseits ein Nachteil für die Finger ist, die wir uns bereits jetzt nach dem Spiel ablecken ... **(jn)**



Durch diese hohle Gasse kommt der Wicht mitnichten nicht!



Heldenhafter Kampf gegen eine Horde von Fledermäusen.

## SECHS RASSEN SOLLT IHR SEIN

**Multikulti auf Torn: Das ist das Holz, aus dem Ihre Party geschnitzt wird. Die Zwerge beispielsweise sind, wie es sich gehört, kampfeslustig und in nüchternem Zustand völlig unerträglich. Auch die Elfen gehören zum Standardrepertoire. Mana, Magie und Intelligenz, das sind ihre Domänen. Halblinge sind hier bestimmt so unnütz wie anderswo auch – immerhin können sie ab und zu mal mit Pfeilen treffen. Menschen gibt es ebenfalls, und bei ihnen handelt es sich um, nun, eben um Menschen: durchschnittlich und langweilig. Lustiger sind da schon die Oger mit ihren Schultern wie Surfbretter. Es heißt, sie seien hier nicht ganz so dämlich wie gewöhnlich, aber dabei handelt es sich sicher nur um haltlose Gerüchte. Besonders spaßig und vergleichsweise originell kommen uns aber die Sidhe vor. Legendenmäßig zum elfischen Kulturkreis gehörig, stellen sie auf Torn am ehesten eine Mischung aus Feen und Katzen dar. Also Fatzen, sozusagen. Miau!**

# UEFA CHALLENGE

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Sheffield House/ Infogrames
- **Genre:** Action-Fußball
- **Termin:** Juni 2001
- **Internet:** www.infogrames.de, www.uefachallenge.com

- **Besonderheiten:** Über 120 europäische Spitzen-Clubs und Nationalmannschaften ▪ Keine Komplett-Lizenz, einige Namen sind verfremdet ▪ Mitten in der Partie kann das Wetter umschlagen ▪ Hervorragende Animation der Kicker ▪ Einfache Steuerung- Kaum Statistiken



Hab' ihn: Die tapferen Torhüter bremsen selbst gelungene Angriffs-Kombinationen oft aus.

**Wenn »Anstoß Action« das Rasenschach am PC ist, dann bildet dieser Titel genau den Gegenpol. Hier wartet schneller Sport, flott und unterhaltsam: Fußballaction, die EA Sports' »FIFA«-Serie ans Leder kann!**

**Die britischen Entwickler von Sheffield House klotzen ganz schön rein: Über 120 der besten Clubs und Nationalmannschaften laufen hier auf. So steht's jedenfalls in der Pressemitteilung.**

Irgendwo muss dann aber beim Einkaufsbummel durch den UEFA-Supermarkt das Geld ausgegangen sein, denn vom Torwart bis zum Stürmer schienen uns nur die Kicker anerkannter Top-Mannschaften (wie der FC Bayern oder Manchester United) vertraut. Bei Vereinen jedoch, welche den Briten unwichtig erschienen, fallen Namen, Trikots und Wappen durch Verfremdungen auf. In unserem Vorabmuster wird beispielsweise Schalke als Gelsenkirchen bezeichnet. Und die deutsche Flagge am Multiplayer-Portal trägt von oben nach unten die Farben rot, gold, schwarz. Hallo Infogrames, setzen, sechs!

Obwohl, Schwamm drüber. Denn erstens mag sich das ja noch ändern, zweitens lassen sich die meisten Peinlichkeiten ja via Editor reparieren. Und drittens verpasst, wer sich dadurch die Laune verderben lässt, einen recht munteren und gut aussehenden Kick. Man bahne sich vom Hauptmenü aus den Weg zum Fußball-Quickie, schon lassen sich die Mitspieler mit kurzen, langen und hohen Pässe zielgenau anspielen. Selbst der schnelle Doppelpass-Sturmlauf klappt sofort. Maximal sechs Buttons am Pad werden unterstützt, genug, damit auch Grätsche, Sprint und strammer Schuss noch Platz finden. Seltsam ist nur, dass die Funktion zur Umbelegung der Steuerung in einem verschachtelten Untermenü bestens versteckt liegt.

### Ein Spiel mit Kick!

Etwas mehr Spieltiefe gefällig? Ja, aber klar doch: Die 64 Nationalmannschaften und knapp ebenso vielen Clubs werden ja nicht nur zu Freundschafts-Spielen antreten, sondern sich auch an verschiedenen, editierbaren Turnieren und Ligen beteiligen. Die »Club Challenge« fällt dabei durch ihr originelles Konzept aus dem Rahmen. Hier wird ein zunächst abstiegsbedrohter Provinzclub über mehrere Saisons mit dem Auftrag begleitet, die Meisterschale zu erobern – das ist Doping für die Motivation! Ihre kalte Dusche haben sich Anhänger taktischer Fußball-Elemente da längst abgeholt: Zwar sind Mannschafts-Aufstellungen, Spielsysteme, Mann- sowie Raumdeckung oder Laufräume editierbar, jedoch nur in vergleichsweise begrenzter Dosis. Auch wer in Statistiken schwelgen oder die (elf) Attribute seiner Kicker tunen mag, wird wohl im Stadion von »Anstoß Action« besser aufgehoben sein.

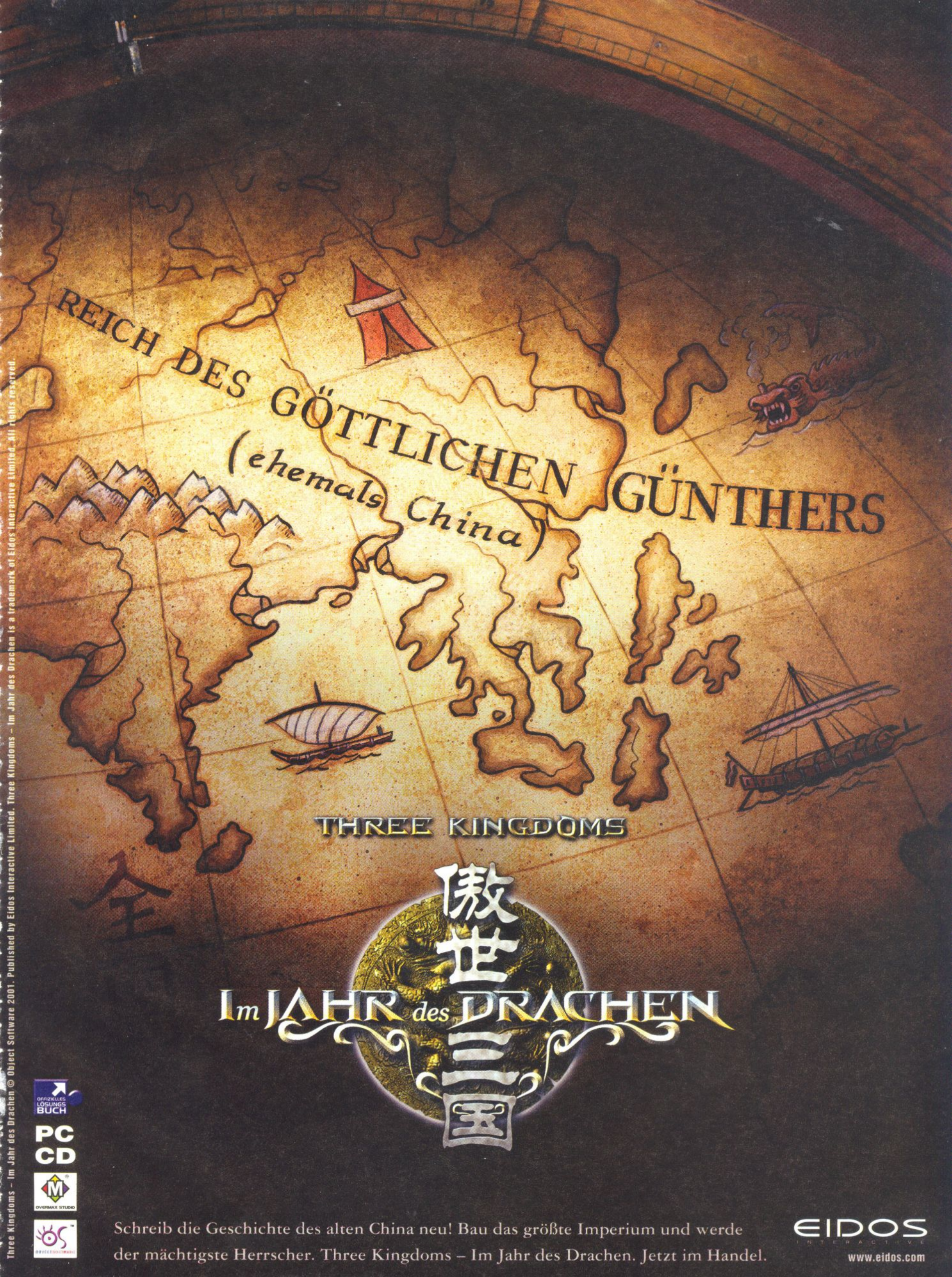
Eher an Oberflächlichkeiten wie schöner Optik interessierte Genussmenschen dagegen dürfen frohlocken, denn »UEFA Challenge« punktet bei der Präsentation. Prächtig sehen die Kicker aus, wie sie mit dem Ball jonglieren und dribbeln, nach dem Torerfolg jubeln und sich nach einem Fehlpass die Haare raufen. Die 40 todschicken Stadien (davon 20 Originale wie Nou Camp oder das Westfalenstadion) jagen dem Betrachter ob ihrer Größe Ehrfurcht ein, und gut gelungen ist außerdem das veränderliche Wetter. Das hat schon was, wenn plötzlich Schnee oder Regen aufkommt, der Ball nach dem Abschlag mit sattem Platsch im Gras landet und mit erkennbar weniger Effet weiterhüpft, als das bei trockenen Zuständen der Fall wäre. Selbst der Kommentar bietet bisher kaum Angriffspunkte für Kritik: Akkurat wird das Geschehen in der Arena von den Premiere-beziehungsweise WDR-Sprechern Dieter Nickles und Dirk Glaser verbal begleitet. **(Richard Löwenstein/md)**



Die Angst des Verteidigers vor dem Freistoß ist hier unbegründet, denn schließlich klappt der Mauerbau doch schon ganz gut!



Sieht komplexer aus als es ist, denn die taktischen Möglichkeiten sind nur rudimentär ausgeprägt.


REICH DES GÖTTLICHEN GÜNTHERS
(ehemals China)
THREE KINGDOMS
傲世
Im JAHR des DRACHEN
三国
OFFIZIELLES LÖSUNGS BUCH
PC CD
OVERMAX STUDIO
Schreib die Geschichte des alten China neu! Bau das größte Imperium und werde
der mächtigste Herrscher. Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen. Jetzt im Handel.
EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com
Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen © Object Software 2001. Published by Eidos Interactive Limited. Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen is a trademark of Eidos Interactive Limited. All rights reserved.

# EMPIRE EARTH

Rom brennt – oder ist dies hier Athen?

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Stainless Steel Studios/ Sierra
- **Genre:** Echtzeitstrategie
- **Termin:** 3. Quartal 2001
- **Internet:** www.sierra-empireearth.de, www.stainlesssteelstudios.com
- **Besonderheiten:** Zwölf Epochen der Menschheitsgeschichte ■ Kämpfe zu Land, zu Wasser und in der Luft ■ Berühmte Persönlichkeiten ■ Diplomatie ■ 3D-Grafik ■ Mächtiger, umfangreicher Szenario-Editor

**Tausend Jahre sind ein Tag – zumindest beim neuen Projekt des »Age of Empires«-Chefdesigners schnurren die Epochen nur so zusammen.**

**Eine Mischung aus »Age of Empires« und »Civilization« – das klingt lecker. Immerhin geben die Designer von »Empire Earth« diese beiden Titel als Inspirationsquelle für ihr erstes Werk an.**

Ihr erstes Werk? Nun, in der Tat war Rick Goodman, der Firmenboss der Stainless Steel Studios, höchstpersönlich Mitgründer und Chefentwickler von dem just eben genannten Age of Empires. Bei Civilization hatte er seine Finger zwar nicht mit im Spiel, dafür schätzen er und sein Team den genialen Klassiker außerordentlich. Und wie die genannten Vorbilder vermuten lassen, widmet sich Empire Earth ebenfalls der Historie. Vom rundenbasierten Adoptiv-Vater Civilization wurde dabei die Idee übernommen, die gesamte Menschheitsgeschichte nachzuspielen. Die Mutter



Massenproduktion – auch von Kriegswaffen – im Industriezeitalter.



Noch ist Troja nicht verloren, doch das Holzpferd steht schon vor den Toren.

Age of Empires steuerte hingegen den Spielablauf bei – schließlich handelt es sich beim vorgestellten Produkt um ein waschechtes Echtzeit-Strategiespiel, nur eben quasi epochenumfassend.

## Kinder, wie die Zeit vergeht

Bei einer Stippvisite in Deutschland führte einer der Designer eine erste Version vor und stand anschließend Rede und Antwort. Jon Alenson, so sein Name, betrieb ein Fotolabor, bevor er von Goodman nach Cambridge bei Boston geholt wurde. Als Erstes bemühte er sich, Befürchtungen angesichts der bei anderen Programmen die Orientierung so erschwerenden dreidimensionalen Grafik gleich zu entkräften: Der Spieler verändert normalerweise den Blickwinkel trotz 3D überhaupt nicht und kann so auch nicht die Übersicht verlieren. Ein nahe liegender Kniff, denn auf Dreidimensionalität wollte man partout nicht verzichten.

**»Historisch akkurat, solange es Spaß macht.«**

Stolz führte er einige der zwölf Epochen vor, die Sie bei Empire Earth nacherleben werden. Im Sauseschritt ging es von der Steinzeit über das Mittelalter und die Renaissance, die beiden Weltkriege bis hin zum Nano-Zeitalter, in dem die Menschheit gegen Robotergiganten antreten muss. Seeschlachten zwischen Galeeren oder U-Booten und Kreuzern sind genauso enthalten wie Luftkämpfe und natürlich die äußerst wichtigen Gefechte landgebundener Armeen. Insgesamt sind 300 Einheiten vorgesehen, die jeweils eigenen Epochen zugeordnet sind. Derzeit lassen sich noch 15 verschiedene Formationsbefehle erteilen, in der Endversion soll diese Fülle auf handliche vier eingedampft werden. Sämtliche Einheiten werden sich begrenzt durch Upgrades verbessern lassen. Besonders stolz demonstrierte Alenson die Fähigkeiten der Propheten-Spezialeinheit: Mit mächtigen Sprüchen beschwört dieser magiebegabte Wicht Vulkane, Hurrikane, Erdbeben und selbst die Pest. Zauberei in einem historischen Strategiespiel? Nun, Alenson versteht aufkommende Einwände nicht. »Wir kümmern uns nur so lange um historische Akkuratesse, wie es Spaß macht. Im Zweifelsfall lassen wir auch einmal alle Fünfe gerade sein«, erläuterte er den erstaunten Journalisten.


Eine Geschützbatterie verteidigt die Küste vor gegnerischen Schiffen.


Auch in der Steinzeit stach man per Floß in See.


Im Nano-Zeitalter staksen Mechs durchs Gelände.


Jon Alenson, einer der Empire-Earth-Designer.

Sehr detailverliebt wird hingegen das Verhalten der verschiedenen Tierarten simuliert – ob Wölfe oder Hühner, einer der Programmierer ist regelrecht davon besessen, die Kreaturen möglichst glaubhaft darzustellen. Natürlich soll darüber auch nicht die ambitioniert angelegte Gegner-Intelligenz vernachlässigt werden.

Ganz wie bei einem traditionellen Echtzeit-Strategiespiel gibt es auch bei Empire Earth Basenbau und Einheitenproduktion. Ortszentren, Universitäten und Tempel sind nur einige der zur Verfügung stehenden Gebäude. Daneben gibt es so genannte Weltwunder, außerdem erweitern Sie durch Forschung ständig die Baumöglichkeiten. Laut Alenson wird die Bedeutung der Wirtschaft mitsamt der Verarbeitung der fünf vorkommenden Rohstoffe etwa genauso wichtig wie der Kampf sein, bei der Vorführung lag das Schwergewicht dennoch eindeutig bei den Gefechten. Zum Abschluss durfte noch der mächtige Szenario-Editor betrachtet werden, durch den die Spieler dazu stimuliert werden sollen, selbst für Karten-Nachschub zu sorgen. Doch bis dahin müssen wir uns noch einige Monate gedulden. **(tw)**

# SOLDIER OF FORTUNE 2




Die hoch aufgelösten Texturen bieten unglaublichen Detailreichtum, wie der Rost an den Gitterstäben belegt.

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Raven Software/Activision
- **Genre:** Ego-Shooter
- **Termin:** Winter 2001
- **Internet:** –
- **Besonderheiten:** Besonders realistische und fortgeschrittene Grafik ■ Unterstützt GeForce-3-Karten ■ Äußerst realistische Waffentechnik

## Söldner John Mullins ist wieder da – und die Terroristen dieser Welt rennen den Lebensversicherern die Bude ein.

**Teamwork macht eben letzten Endes doch einen Unterschied: Zu den ganz speziellen Features dieses Söldner-Shooters wird wieder zählen, dass eine vorhandene Engine (in diesem Falle die von »Quake 3: Team Arena«) als Grundlage verwendet und noch mal kräftig aufgebohrt wird.**

Raven Software verfügt nämlich über eigene Routinen, die unter dem atmosphärisch stimmigen Kürzel GHOUL bekannt sind und der Team-Arena-Software aufgepfropft werden. Ziel der Transaktion ist es vor allem, Trefferzonen zu ermöglichen. Und dass Raven viel Talent im Umgang mit den Produkten von id vorweisen kann, zeigte sich ja schon an »Star Trek: Voyager Elite Force«. Damit nicht genug, denn »Soldier of Fortune 2« soll zusätzlich noch darauf abgestimmt sein, die fulminanten Features der demnächst erscheinenden GeForce-3-Karte von NVIDIA zu nutzen. Beispielsweise wird die Auflösung der Texturen (je höher, desto näher kann man herangehen, ohne dass die Textur verpixelt) auf enorme 1024 mal 1024 gepusht, während Charaktere aus bis zu 3000, die Waffen gar aus bis zu 5000 Polygonen bestehen. Tja Leute, das bedeutet Detailfreudigkeit und zwar jede Menge davon!

Eine in Kolumbien spielende Mission ist da das perfekte Beispiel: Projektleiter Jon Zuk berichtet enthusiastisch von der detaillierten Dschungel-Umgebung. Auch Fahrzeuge (die natürlich besondere Anforderungen an das Terrain-Scrolling stellen) werden vermehrt enthalten sein, Zuk nennt da insbesondere eine Wüsten-Rallye mit schnellen Panzer-Spähwagen, wobei eine Horde von Terroristen den Part der Verfolger übernimmt.

John Mullins (auch im richtigen Leben Söldner von Beruf) ist wieder da, und zwar als Spielfigur ebenso wie als Berater für das Entwicklerteam – kein Wunder, der Mann ist schließlich Experte. Er zeichnet laut Zuk für einige Missionen verantwortlich, die aus wirklichen Erlebnissen und Erfahrungen abgeleitet sind. Ebenso wird er dem Team in Bezug auf technische Fragen (Waffentechnologie, Kampftaktik und dergleichen) von großem Nutzen sein. Zuk betont, dass Soldier of Fortune 2 gerade in dieser Hinsicht so realistisch wie möglich werden soll.

Das Spektrum der Waffen etwa reicht von 9-mm-Uzis über M4-Karabiner bis hin zu M60-Maschinengewehren. Außerdem sind an etlichen Stellen Geschützstellungen fest installiert, die Mullins zwar nicht mitnehmen, aber doch benutzen kann, um mal richtig aufzuräumen. Mikrowellenblaster und anderes SF-Zubehör werden Sie diesmal allerdings vergeblich suchen, auch wurden die Schadensmodelle einiger Waffen deutlich abgemildert. Ein Treffer etwa mit der Desert Eagle wird jetzt nicht mehr reichen, um jemandem den Schädel von den Schultern zu pusten.

Ob er es wohl wirklich mit Mullins aufnehmen kann?



Es wird einige Level geben, in denen Schleichen und Tarnen oberste Priorität ist.

In gewisser Hinsicht dürfte dies aber eher dazu führen, dass das Spiel blutiger wird: viele kleine Löcher statt einem großen sozusagen. Damit einher geht eine vergrößerte Anzahl von Trefferzonen. An etwa 30 Stellen können Gliedmaßen amputiert werden, und die Einschuslöcher finden sich nun pixelgenau dort, wo der Feind getroffen wurde; auch sind über 100 Sterbeszenen eingebaut. Die Gegner selbst variieren ebenfalls stärker: 15 grundlegende Körpervarianten werden hier präsentiert, die durch Kleidung und dergleichen nochmals abwandelbar sind. Wenn man nun Studioboss Brian Raffel fragt, ob er sich angesichts dieses Levels an Realismus und Gewalt nicht über potenzielle Gegenreaktionen Sorgen macht, so antwortet er, dass es nun mal nicht schön ausschaue, wenn man Leute mit einem Maschinengewehr erschießt.

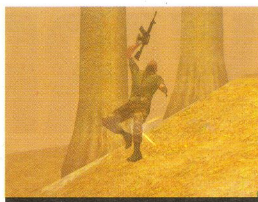
### Was tun mit der Technik?

Abgesehen von all diesen technisch-grafischen Fragen strickt Raven an einer dichten und spannenden Hintergrundstory. Mullins muss diesmal eine unbekannte Terroristengruppe daran hindern, einen tödlichen Virus auf die Menschheit loszulassen; der Mikro-Killer stammt ursprünglich von russischen Wissenschaftlern, die ihn zu Zeiten des Kalten Krieges entwickelten. Diese Geschichte wird im Spiel durch ausgedehnte Videosequenzen und viele geskriptete Ereignisse entwickelt. Die Rolle von Mullins neuem Teamkameraden fällt übrigens einer vollbusigen Dame namens Taylor zu – dem von modernen Action-Spielen mittlerweile entwickelten Hot-Babe-Bedürfnis wird hier also adäquat Rechnung getragen.



Weil der echte John Mullins seine technischen Infos rüberwachsen lässt, darf verbesserte Realitätsnähe bei den Waffen erwartet werden.

Die konkreten Aufgaben ergeben sich aus der generellen Konstellation: Mullins reist rund um die Welt und führt ganz geheime Geheimmissionen aus. Terror-Stützpunkte in Kolumbien, schnieke Ozeandampfer, Gefängnisse in Hongkong und ein Wettfrieren auf der sibirischen Kamtschatka-Halbinsel, das alles ist der Stoff, um den es hier geht. Wobei natürlich auch ein paar besondere Hindernisse eingebaut sind. Eine bestimmte Mission verlangt zum Beispiel von Mullins, eine Feindbasis zu infiltrieren – und zwar mit nichts als einem schnöden Gurkenmesser bewaffnet.


Die Treffer-Physik wird in Soldier of Fortune 2 besonders akkurat zelebriert.

Zwei Programmierer sind nur und aus schließlich für die KI von Freund und Feind verantwortlich. Wer in dieser Hinsicht von »Elite Force« beeindruckt war, wird sich darüber freuen, dass die dortige ICARUS-KI im Wesentlichen auch bei Soldier of Fortune 2 verwendet wird. Ein Faktor, der sich als besonders hilfreich in jenen Missionen erweisen wird, in denen ein ganzes Team von Söldnern beteiligt ist.

Dabei ist die Handlungsperspektive hier durchaus ungewöhnlich, denn dieses Mal werden Sie der Schwadron keine Anweisungen geben können. Nein, Sie selbst bekommen Ihre Instruktionen vom Teamchef. Beispielsweise könnte der Ihnen befehlen, einen Fluss zu überqueren und die dortige Brücke in die Luft zu jagen. Wenn Sie den Befehl verweigern oder den Job auf eigene Faust erledigen wollen, bekommen Sie zunächst einen ordentlichen Rüffel – falls das nichts hilft, wird Ihr kommandierender Offizier Sie erschießen.

Wenn mal absolutes Stillschweigen angesagt ist, können Sie sich noch immer über real korrekte Handzeichen mit Ihren Kumpels verständigen, und überhaupt ist auch in puncto Sprache die Liebe zum Detail geradezu überwältigend. Gegnerische Truppen etwa sprechen in jedem Fall ihre jeweilige Muttersprache. Bei so viel Realismus ist es beinahe verständlich, dass Raven Software den Schwerpunkt auf die Entwicklung des Solo-Spiels legen will und muss. Was in deutlichen Worten heißt: keine Multiplayer-Option. Möglicherweise wird es später ein entsprechendes Add-on geben, aber jedenfalls nicht so bald. Dafür ist allerdings ein solider Zufallsgenerator eingebaut, der Sie auch nach Absolvierung der Kampagne beschäftigt soll.

Da sich das Spiel noch in einem ziemlich frühen Stadium befindet, liegt das Veröffentlichungsdatum leider ein wenig im Nebel. Die beste Annäherung, die sich Activision derzeit entlocken lässt, hört sich nach »irgendwann im kommenden Winter« an. Warten wir ab, ob es dieses Jahr noch etwas wird ... **(PC Gamer/jn)**

## GESICHTER DES TODES








Raven hat eine große Vielfalt von Gesichtsanimationen eingebaut, und zwar für jeden einzelnen Charakter. Für diese Beispiele stand der Freund einer Raven-Angestellten Modell ...

# WARRIOR KINGS

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Black Cactus/Sierra
- **Genre:** Aufbau-Strategie
- **Termin:** August 2001
- **Internet:** www.blackcactus.com

- **Besonderheiten:** Aufbau-Strategie mit Wirtschafts-Elementen ■ Szenario-Mix aus Mittelalter und Fantasy ■ Gut und Böse: Das Tun des Spielers verändert die Handlung ■ Große Massenschlachten ■ Aufwändige 3D-Optik

**Juchz, das wird ein Fest für Strategen: Monumentale Schlachten gepaart mit einem anspruchsvollen Aufbauteil und raffiniertem Setting – hier ein erster Blick auf einen der vielversprechendsten Taktik-Titeln des Jahres!**



Mit einer Gift speienden Tarantula an vorderster Front schicken sich die Amazonen an, ihren Machtbereich um diese Siedlung zu erweitern.

**Wer die Entwickler von Black Cactus besuchen will, muss sich in den Londoner Stadtteil Morden vorkämpfen. Unweit der Tennis-Kultstätte Wimbledon gelegen, handelt es sich trotzdem eher um ein Arbeiterviertel als eine betuchte Gegend. Hier findet gerade eine Blitzkarriere statt: Gleich für sein Erstlingswerk konnte der vor gerade mal zwei Jahren zusammelgewürfelte Haufen von ehemaligen Eidos-, Gremlin- und Games-Workshop-Leuten namens Black Cactus mit Sierra einen der erfahrensten Publisher überhaupt für sich gewinnen. Was brüten die Briten und US-Boys gemeinsam aus?**

Zunächst ein mittelalterliches Setting. Acht zersplitterte Königshäuser kämpfen um die Vormachtstellung auf einem Kontinent der Ritter und Dämonen. In der Rolle des Artos, Regent eines einst mächtigen Königshauses, ist es am Spieler, das Reich zu einen. Dazu muss Artos zum Warrior King werden, dem König aller Krieger. Parallelen zu historischen Tatsachen der europäischen Geschichte werden im Handlungsverlauf erkennbar, zusätzlich reichert Black Cactus das Szenario mit Elementen aus Fantasy und Religion an; ein interessanter Mix! Von etablierten Top-Titeln des Genres unterscheidet sich »Warrior Kings« dadurch, dass es seinen Schwerpunkt auf den Wirtschafts- und Handelsteil legt.



Charaktere wie Garriot (links) und Karlem Agnus (rechts) prägen die Story.

»Militärische Aspekte harmonieren einfach gut mit einem Handelsteil«, glaubt Steve Bristow von Black Cactus. Warum? »Weil es Sinn macht, die wirtschaftliche Infrastruktur zu attackieren.«

### Da ist der Bauer platt!

Doch bevor auch nur ein Rekrut die Säbel wetzt, verlangt das vielseitige Konzept den Aufbau einer funktionierenden Ökonomie. In der Stunde Null beginnt alles mit einem kleinen Dorf, das im Rahmen des Spielablaufs expandiert: Der lose Häuser-Verbund soll zu einer brodelnden Metropole heranwachsen. Die Grundlage dafür bilden die drei Ressourcen Nahrung, Stein und Holz als Baumaterial sowie Metall als Grundlage für die Waffenschmiede. Einzelne Bürger können zur Sammlung und Verarbeitung von Rohstoffen abkommandiert werden. Funktioniert die Wertschöpfung beispielsweise eines Dorfes, kann der Spieler den Rechner zum Oberaufseher befördern und sich fortan selbst woanders in der Welt um wichtige Angelegenheiten kümmern.

Das Wohl und Wehe des Landes hängt vom reibungslosen Ressourcen-Zufluss ab. Reißen beispielsweise die Nahrungsmittel-Lieferungen ab, meutern die Frontsoldaten. Bauern dürften sich somit zum bevorzugten Ziel militärischer Attacken entwickeln. Aber auch die Transportwege sind gefährdet. Damit der



Per Mausklick auf die untere Iconleiste nehmen die Truppen sogleich vorbestimmte Formationen ein.



Taktisches Können und eine kaufmännische Ader: So entwickeln sich kleine Dörfer zu prosperierenden Metropolen.

Gegner die Konvois nicht kampflos kapern kann, gilt es Wachen abzustellen und für den Fall der Fälle Getreide-Reserven anzulegen.

## Nichts ist vorherbestimmt

Außerdem eine Portion »Black & White« gefällig? Bittesehr, danke schön: In die Kampagne eingebettet sind eine Reihe entscheidender Missionen, locken Intrigen und Verführungen mit schnellem Reichtum und gewaltiger Macht. Je nachdem wie sich der Spieler entscheidet, entwickelt sich die Welt – jeder ist seines Schicksals Schmied. Wer sich für Ehrlichkeit, Gerechtigkeit und Glauben einsetzt, zieht mit hehren Paladinen und strahlenden Kämpfern in die Schlacht. Betet das Volk und vermehrt seinen Erfahrungsschatz, darf Artos sogar himmlische Plagen wie Pest oder Feuer-Regen über den Gegner rufen.

Projektleiter Steve Bristow: »Wir werden Bedienungsfehler anderer Strategietitel vermeiden!«

Bekommt aber die dunkle Seite der Macht Oberwasser, wandelt sich das Bild. Dann nehmen Opferaltare den Platz ehrbarer Tempel ein, edle Ritter mutieren zu Feuer spuckenden Skelett-Kriegern. Als dritte Alternative bietet sich der Pfad der Technologie an. Wer ihn wählt, greift in den Schlachten auf leistungsstarke Fernwaffen wie Musketen, Raketen oder Kanonen zurück und verzichtet auf den Einsatz von Heilern oder Magie. Am Ende der drei Karrieren stehen fünf verschiedene Finale. Steve Bristow dazu: »Der Spieler soll auch beim wiederholten Aufbau seines Reiches jedes Mal etwas Neues erleben. Wir bieten ihm mehr als eine fadenscheinige Handlung und mehr als eine Reihe von Missionen, die durch Videosequenzen nur oberflächlich verknüpft sind.«



Berge und Geländeformationen spielen eine wichtige Rolle in den taktischen Überlegungen.

Wenn in Wäldern, auf Steppen oder im hügeligen Gelände gewaltige Truppenverbände aufeinander treffen, zählen taktische Gesichtspunkte: Wessen Waffen haben die größere Reichweite, wer hat vom Gipfel aus den besten Überblick über das Geschehen? Maximal 600 Einheiten kämpfen auf jeder Seite, multipliziert mit den im Multiplayer-Modus möglichen, acht Herrschaftshäusern ergibt das einen ziemlichen Trubel im 3D-Gelände. Trotzdem zeigt Steve Bristow ein Herz für Einsteiger: »Wir legen Neulingen einen roten Teppich, sie bekommen in den ersten Missionen jeden Handgriff erklärt.« Kenner müssen sich das Setzen von Wegpunkten, Ziehen von Rahmen oder die Gruppierung einzelner Einheiten zu größeren Armeen natürlich nicht erklären lassen, dürfen dafür mitten im Konflikt ihre Taktik variieren.

## Ein Grafik-Highlight

Laut Black Cactus kommt die angeblich sehr intuitive Steuerung mit nur einer Handvoll Icons aus, was uns in Anbetracht der komplexen Verknüpfungen zwischen Militär und Wirtschaft jedoch Zweifel abringt. Nehmen wir also Steve Bristow beim Wort: »Wir haben uns so gut wie jedes Konkurrenzspiel angeschaut, von »Command & Conquer« über »Age of Empires« bis hin zu »Shogun«. Wir werden alle Bedienungs-Fehler vermeiden, die dort gemacht worden sind.« Auch die Künstliche Intelligenz ist nach den Worten des Projektleiters den Mitbewerber voraus. So sollen die Computergegner sehr clever auf die fiesesten Winkelzüge des Spielers reagieren. Auch die eigenen Einheiten denken mit, entsenden beispielsweise Verstärkung in gefährdete Ländereien. Ob sie dann auch den Weg durch das gebirgige Terrain finden? Man darf gespannt sein ...



Ein typischer Entwickler-Dungeon: 20 Mann wollen Warrior Kings bis August mit Leben erfüllen.

Sicher ist: Sehen lassen kann sich Warrior Kings bereits jetzt. Berge und Gebäude, Schiffe und Katapulte, Täler und Truppen bilden sich messerscharf gegen den Horizont ab. Möwen und viele bewegte Details beleben die abwechslungsreichen Kulissen aus Wüsten, Wäldern und Schnee. Besonders beeindruckend: Die rasanten Zooms aus der übersichtlichen Totalen hinein in die Mitte des Spielgeschehens. So stechen die feinen Gesichtszüge und anderen Vorzüge beispielsweise der Ernte-Mädels erst voll ins Auge. Eine nähere Betrachtung wert sind auf jeden Fall auch die magischen Effekte; Naturkatastrophen und Lichtzauber sind das Salz im Gameplay, und der Zuckerguss auf der Grafik! **(Richard Löwenstein/md)**



Folgt der Spieler den düsteren Pfaden der verzweigenden Story, mutieren selbst brave Maulesel bald zu dämonischen Ausgeburten der Finsternis.

# COMMANDOS 2

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Pyro Studios/Eidos
- **Genre:** Echtzeitstrategie
- **Termin:** Sommer 2001
- **Internet:** www.pyrostudios.com

■ **Besonderheiten:** Grafikorgie ohnegleichen mit äußerst detaillierten Texturen ■ Extrem realistische Animationen ■ Drei Schwierigkeitsgrade ■ Abwechslungsreiche Missionen auf verschiedenen Kontinenten

**Sie wissen es: Alle Jahre wieder muss der Zweite Weltkrieg gewonnen werden – sonst könnte er womöglich irgendwann doch noch mal anders ausgegangen sein ...**



Das Innere von Häusern ist sogar stufenlos drehbar, damit Sie immer den besten Winkel haben.



Eine Szene aus Frankreich mit den aktuellen Bedienelementen am rechten Bildschirmrand. Es ist gerade der Scharfschütze aktiv, wie das Zielfernrohr in der oberen Bildhälfte belegt. Mit solchen Sniper-Gewehren kann man sogar durch die Fenster gezielt in Häuser hineinschießen.

**Die in Madrid beheimateten Pyro-Studios setzten bei diesem Ritual schon mit ihrem ersten »Commandos« Maßstäbe. Kein Wunder also, dass sich das Spiel – obwohl exorbitant schwer – verkaufte wie geschnitten Brot. Nun ist der Nachfolger im Anmarsch, und der bietet sogar drei einstellbare Schwierigkeitsgrade.**

Aber davon später mehr, zunächst ein paar generelle Informationen. Ihre Aufgabe ist es, ein Team von bis zu neun Kampf-Spezialisten durch die Hölle des Krieges zu dirigieren – hübsch einzeln steuerbar und trotz all der adrenalinhaltigen Schauplätze lieber mit Hirnschmalz als mit dem Dauerfeuerknopf! Hinzuzufügen wäre dem noch, dass sich das Drama in isometrischer Perspektive entfaltet, wobei die Grafik in 45-Grad-Schritten drehbar ist.

Aber Teufel und Genie verstecken sich ja bekanntlich immer im Detail – nachprüfen kann man das bei »Commandos 2« insgesamt zwölf Mal an zehn verschiedenen Schauplätzen. Die Diskrepanz erklärt sich daraus, dass zwei der Szenarien im Laufe der Geschichte doppelt auftauchen. Europäische Orte (Colditz, Paris, La Rochelle und ein Dorf in der Normandie) stehen exotischen Sandkästen in Südostasien gegenüber (Haiphong, Indien, Thailand sowie die Salomon-Inseln). Zwischendurch dürfen Sie den jeweiligen Feind (Deutsche beziehungsweise Japaner) auch im Eismeer sowie auf einem gigantischen Flugzeugträger besiegen.

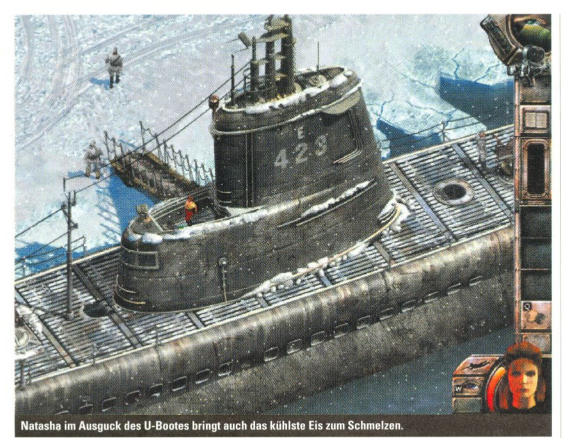
**»Heimlich und leise – das ist wirklich weise!«**

### Von der Theorie zur Praxis

Praktisch sieht das ungefähr so aus: Je nach Mission steht Ihnen eine Auswahl von mehreren Spezial-Einzelkämpfern zur Verfügung. Die meisten der Jungs dürften Ihnen schon vom Vorgänger her bekannt sein, neu ist aber beispielsweise der extrem nützliche Dieb oder auch Whiskey, der gut abgerichtete Bullterrier. Eine Gesamtübersicht des Personals finden Sie im Kasten »Ihr Einsatzteam«.

Sie steuern die Burschen nun (wie von anderen Echtzeitstrategien her bekannt) als Gruppe per Mausrahmen oder auch als Solisten, wobei Ihre Helden selbstverständlich sowohl kriechen als auch in die Hocke gehen dürfen. Die Spezialisierung der Charaktere ist nun nicht mehr ganz so extrem ausgeprägt wie beim Ur-Commandos, was sich sehr hilfreich auf die Spielbarkeit auswirkt. Beispielsweise kann nun im Prinzip jeder Ihrer Leute tauchen – manche halt besser und länger, andere gerade mal für einen kurzen Moment. Hinzu kommen noch die bereits erwähnten Schwierigkeitsgrade. Wenn Sie etwa die Option »Easy« einschalten, so hat das vor allem die Auswirkung, dass die Schergen der Achsenmächte Ihre Soldaten nicht sofort erkennen, wenn letztere mal unvorsichtigerweise im Sichtkegel auftauchen. Der wird durch blaue »Sichtlinien« angedeutet und Sie haben in einem solchen Fall ein paar Sekunden Zeit, um Ihren Schützling außer Gefahr zu bringen, bevor tatsächlich Alarm gegeben wird und die Schießerei beginnt.

Ein Punkt also, der die Möglichkeiten des


Natasha im Ausguck des U-Bootes bringt auch das kühlste Eis zum Schmelzen.


Heitere Hütten und tödliche Technik: Die asiatischen Missionen vereinen beides.

»heimlichen« Vorgehens enorm ausweitet. Ohnehin ist es so, dass allein schon die Einführung des verstohlenen Diebes viel an der Art und Weise ändert, wie Commandos gespielt werden kann. Eine Wandlung, die mir als gemütlichem Kopfbenutzer sehr entgegenkommt. Während einer Präsentation in Madrid wurde der versammelten Presse zum Beispiel unlängst die Möglichkeit gegeben, eine der Missionen durchzuspielen. Hinterher unterhielt man sich über die verwendete Strategie, und erstaunlicherweise hat fast jeder der Kollegen seine eigene, ganz besondere Vorgehensweise entwickelt: Manche sind wie bei einem Shooter durchgebrettert, andere haben Häuser befreit und als Aktionsbasis für den Scharfschützen verwendet. Wieder andere umschlichen die feindlichen Stellungen, um sie dann von hinten aufzurollen, und dergleichen mehr.

Verweilen wir noch für einen Moment beim Dieb, dessen lautlose Schleichkapazität ihn ungesehen durch viele heikle Situationen bringt. Die Sache mit dem Lärm wurde jetzt übrigens sogar sichtbar gemacht, optional zumindest. Wenn Sie mit Ihrem Green-Beret-Nahkämpfer durch die Botanik trampeln, dann verbreitet er nun buchstäblich einen Schall-Kreis um sich, der etwa so aussieht wie die Wellen, die entstehen, wenn Sie Steine in einen Tümpel werfen. Der Dieb hingegen ist leise wie eine Kirchenmaus. Erst wenn er rennen muss, ändert sich das. Außerdem verfügt er über die einzigartige Fähigkeit, an Häuserwänden hochzuklettern und dann durch Fenster einzusteigen. Sie wollen einen Gefangenen befreien, ohne gleich das ganze Gebäude auszuräuchern? Kein Problem, nehmen Sie den Dieb für diesen Job!

Ein weiterer Neuzugang ist Whiskey, die unverdächtige Töle. Whiskey ist zwar nur ein ahnungsloser Wauzi, kann aber drei Dinge ganz prima: Gegenstände zwischen zwei weit auseinander liegenden Positionen hin und her transportieren, auf die Hundepfeife hören (damit wird er nämlich »gesteuert«) und, nun ja, beißen halt ...

## Im Falle einer Falle

Besonders beliebt sind auch die verschiedenen Möglichkeiten, Fallen zu stellen. Beispielsweise können Sie einem Ihrer Jungs auftragen, an einer bestimmten Stelle stehen zu bleiben und automatisch jeden Feind umzubretzeln, der seine Nase durch die Tür steckt. Anschließend müssen Sie den besagten Feind nur noch mit einem anderen Charakter anlocken. Etwa indem Sie einen ungezielten, aber lauten Schuss in Omas Lieblings-Wohnzimmertisch ballern. Nett sind auch die Minen. Ihre Knall-Koryphäe kann die Dinger hübsch verbuddeln, und wiederum müssen Sie nur noch die Gegner in den gefährlichen Bereich locken: Päng! Tja, da macht selbst noch der härteste Widersacher böse Miene zum guten Spiel!

Optisch bietet das Spiel mal wieder leckerste Feinschmeckerkost, mit detaillierter, zoombarer Grafik vom teuersten Regal (inklusive exklusiver Einmal-Texturen). Und innerhalb von Häusern dreht das Ambiente sogar völlig stufenlos. Am rechten Bildschirmrand haben die Pyros neuerdings ihre Bedienelemente angeordnet. Die Anzeige der Sichtkegel befindet sich dort, das Inventar und verschiedene Aktionsbuttons, mit denen Sie zum Beispiel Feinde betäuben, eine Zigarette anbieten oder Räumlichkeiten inspizieren. Diese Tätigkeiten können natürlich auch mit Tastatur-Shortcuts ausgelöst werden, damit es schneller geht. Klar, die muss man natürlich erst lernen, aber so ist eben das Leben. Ich für meinen Teil darf hier jedenfalls verkünden, dass ich alles in allem mit dem neuen Commandos deutlich besser zurecht komme als mit dem alten. Auf eine heiße Sommer-Invasion! **(jn)**

## IHR EINSATZ-TEAM



**Butcher**, der Nahkampfspezialist: Hau druff und Schluss!


**Fireman**, der Sprengstoff-Guru: Das muss richtig rumsen!



**Fins**, der Schwimmer und Taucher: Gluck, gluck, weg war er ...



**Wheels**, der Fahrer: Steuert alles, was Räder oder Ketten hat.


**Frenchy**, der Spion: Wieder drei Truppentransporter sabotiert heute!


**Duke**, der Scharfschütze: Ab 1000 Meter macht das Treffen Spaß!



**Natasha**, der Vamp: Magst du eine Zigarette, Kleiner?


**Lupin**, der Dieb: Ich komme stets plötzlich und von hinten ...



**Whiskey**, der Bullterrier: Muss weg, Herrchen pfeift!


Nachtmissionen gibt es auch: ein Paradies für Dieb Lupin. Aber Vorsicht vor den Scheinwerfern!


Ein Taucher im Wasser. Falls er auf Fische stößt, kann er sich im Schwarm verstecken.

EXKLUSIV AUS USA

# HALF-LIFE BLUE SHIFT

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Gearbox/Sierra
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** 3. Quartal 2001
- **Internet:** www.half-life.de/blueshift
- **Besonderheiten:** Eigenständiges Programm ■ Neue Solo-Missionen ■ Mehr Polygone, verbesserte Texturen ■ ca. 1/3 des Umfangs von Half-Life

**Beim jüngsten Half-Life-Ableger schlüpfen Sie in die Uniform des wackeren Wachmanns Barney, um vertraute Monster in neuen Levels zu bekämpfen.**

**Sierras Software-Fabrik produziert neue »Half-Life«-Ableger mit dem Eifer eines Inflations-gebeutelten südamerikanischen Kleinstaats, der die Notenpresse nicht ruhen lassen kann.**

Die Story des zweieinhalb Jahre alten Action-Klassikers wird Programmierteam Valve zur gegebenen Zeit fortsetzen, doch das dauert nun mal eine halbe Ewigkeit. Kein Grund, die zahlungskräftige Fan-Gemeinde darben lassen: Sandbox Studios wurde damit beauftragt, Erweiterungen zu designen, die exakt im selben Handlungsrahmen angesiedelt sind. In Half-Life steuerten Sie Wissenschaftler Gordon Freeman durch einen Monster-verseuchten Gebäudekomplex und erlebten in der Erweiterung »Opposing Force« ähnliche Ereignisse aus der Sicht des Soldaten Adrian Shephard. Welche Berufsgruppe bleibt da noch übrig, um einen weiteren Besuch im Forschungstrakt Black Mesa zu rechtfertigen? Raumpfleger? Getränkeautomat-Auffüller? Viel besser: Bei »Blue Shift« schlüpfen Sie in die blaue Uniform von Wachmann Barney Calhoun.

**»Frischzellenkur für die Half-Life-Grafik.«**



Überstunden schieben in Black Mesa: Der faszinierende Alltag eines Sicherheitsbeamten steckt voller interessanter Begegnungen.



Erwischt! Ein Kollege vernachlässigt seine Schießübungen, um einen Donut zu verdrücken.

### Barney, übernehmen Sie

Der Arbeitstag als Sicherheitsbeamter beginnt ganz gemütlich. Sie holen sich die Uniform aus dem Spind, ziehen die Knarre aus dem Halfter und schreiten wichtigtuerisch ein paar Korridore ab. Doch dann ereignet sich das verhängnisvolle Experiment, mit dem alles Übel in Half-Life seinen Anfang nimmt. Nach einem Lift-Absturz stolpert Barney schnell über die ersten Aliens und findet heraus, dass der Weg nach draußen durch die Kanalisation führt.

Unser erster Eindruck von der neuen Blue-Shift-Episode: viel Half-Life-Feeling und gar nicht wenige Puzzles. Es gibt wieder reichlich dunkle Gänge, flackerndes Licht, beunruhigende Geräusche und fiese Monster, deren Überraschungsangriffe für dezentes Herzflattern sorgen. Neben einer sicheren Schusshand sind auch Aufmerksamkeit und Kreativität gefragt, um voranzukommen. Zum Beispiel sprengen Sie sich den Weg durch die Kanalisation frei und fummeln an einem Kran herum, um ein Treppchen zu bauen.

### Für ein paar Polygone mehr

Die in die Jahre kommende Grafik-Engine erhält ein paar Frischzellen in Form des »HD Pack« verpasst: Waffen und Spielfiguren werden überarbeitet und mit etwa doppelt so viel Polygonen ausgestattet. Diese grafische Schönheitsoperation lässt sich auch bei anderen Titeln der Half-Life-Familie vornehmen.

Die Klassifizierung von Blue Shift beschert uns noch ein wenig Kopfschmerzen. Die Levels sind neu, doch Szenario, Technologie und Gegnerschar kommen Alt-Spielern sehr bekannt vor. Riecht also stark nach Erweiterung, wird aber als eigenständiges Programm erscheinen, das auch ohne Half-Life lauffähig ist und etwa ein Drittel dessen Umfangs hat. Die Auspressung des Action-Altmeisters soll nicht nur alte Fans, sondern auch Black-Mesa-Debütanten ballernd durch den Sommer bringen. **(hl)**

### HALLO GORDON!

Blue Shift enthält einige Insider-Gags für alte Half-Life-Hasen. So können Sie schon unmittelbar nach der Eröffnungssequenz einen Blick auf Gordon Freeman erhaschen, wie er in seinem Wägelchen in Black Mesa eintrifft.






**Am ersten Tag schuf Sid »Civilization«. Und er sah, dass es gut war. Alle Anbeter des Strategie-Klassikers dürfen sich demnächst wieder auf schlaflose Nächte einstellen. Wir haben vor Ort erste Eindrücke von »Civilization 3« gesammelt.**

EXKLUSIV AUS USA

# CIVILIZATION 3

Civilization 3 ist kein Spiel ohne Grenzen: Farbige Linien kennzeichnen die Ausmaße der einzelnen Imperien. Statt der ellenlangen Pull-down-Menüs des Vorgängers gibt es jetzt aufgeräumte Icons am unteren Bildrand. (1024 x 768).



Bitte lächeln: Einheiten aus verschiedenen Spielepochen versammeln sich zum Klassenfoto.

## NEUE RESSOURCEN

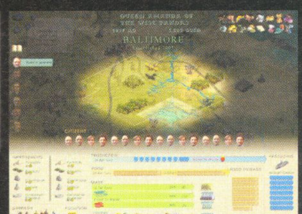


Das verfeinerte Ressourcen-System koppelt die Produktion bestimmter Einheiten an die Versorgung mit speziellen Rohstoffen.

| Ressource | Wird benötigt für: |
|---|---|
| Aluminium | Flugzeuge |
| Eisen | Schwertkämpfer |
| Gummi | Fahrzeuge, Panzer |
| Pferde | Kavallerie |
| Salpeter | Schusswaffen |
| Uran | Atomwaffen |
| Kohle | - noch offen – |
| Öl | - noch offen - |

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Firaxis/Infogrames
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 4. Quartal 2001
- **Internet:** www.firaxis.com/civ3
- **Besonderheiten:** Erweiterte diplomatische Verhandlungen ■ Einheiten-Produktion von Ressourcen abhängig ■ Neuer Hochkultur-Wert hat Einfluss auf Gesamterfolg ■ Militärische Anführer stellen Armeen zusammen ■ Hübschere Landkarten und Animationen



Ein erster Eindruck vom neuen Stadtverwaltungs-Bildschirm. Reichlich Futter im Speicher beschleunigt das Bevölkerungswachstum.

**Wenn eines Tages eine Bundesprüfstellen-Sonderkommission den volkswirtschaftlichen Schaden ermittelt, den süchtig machende Computerspiele anrichten, dann dürfte das Konterfei von Sid Meier sofort auf einem Steckbrief landen.**

Meier ist ein skrupelloser Wiederholungstäter. Seit Jahrzehnten hat er wiederholt unverschämt fesselnde Programme wie »Silent Service«, »Pirates« oder »Railroad Tycoon« designt. Doch all diese Taten verblassen gegen die Auswirkungen von »Civilization«, dem unerbittlichsten »Nur noch ein Viertelstündchen für das nächste Ründchen«-Spiel der 90er Jahre. Beziehungen wurden erschüttert, Karrieren vernachlässigt und hygienische Standards in den Schmutz gezogen, weil Millionen von Strategie-Fans dem genialen Spielprinzip verfallen waren. Sid Meiers Softwarefirma Firaxis arbeitet seit zwei Jahren an der brandneuen Fortsetzung »Civilization 3«, aber bislang gab es kaum Detailinfos und keine Bilder vom Spielgeschehen. Bei einem Vor-Ort-Termin wurde der Schleier endlich gelüftet. Die Firaxis-Gründer Sid Meier und Jeff Briggs sowie Entwicklungsleiter Mike Gibson gewährten uns ein Stelldichein mit dem dritten Teil von Civilization.

**»Jede Zivilisation bekommt eine Spezialeinheit ab.«**

Kassensturz: Die übersichtliche Bilanz samt Auflistung der Städte-Produktivität erleichtert die Planung des nächsten Wirtschaftswunders.

### Civ bleibt Civ

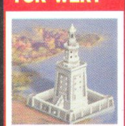
Der Apfel fällt nicht weit vom Civ-Stamm. Wie in den Vorgängern steuern Sie die kulturellen und militärischen Geschicke einer Nation vom Jahr 4000 vor Christus bis ins 26. Jahrhundert. Ultimatives Spielziel ist die Entsendung eines Kolonisten-Raumschiffs (wie es dann weitergeht, können Sie in »Alpha Centauri« erleben).

Die Geschichte der Menschheit spielt sich auch in Civilization 3 Runde für Runde ab. Sie brüten in Ruhe über Produktion, Einheiten-Bewegungen und Forschung, per Tastendruck werden die Aktionen ausgeführt und die Computergegner treten in Aktion. In der Anfangsphase vergehen weniger Spieljahre pro Runde als im Vorgänger. »Früher bist Du zu schnell durch die Antike gehetzt worden«, begründet Projektleiter Jeff Briggs die Entschleunigung des Spielbeginns.

### Exklusive Einheiten

Zu Beginn einer neuen Partie wählen Sie zwischen 16 Zivilisationen, die sich diesmal spürbar voneinander unterscheiden sollen. Die Römer erhalten zum Beispiel einen Bonus für die Gebiete Militär und Konstruktion, die Griechen glänzen bei Handel und Forschung und die Deutschen haben ihre Stärken bei Forschung und Militär. Jede Zivilisation bekommt zudem eine Spezialeinheit ab. In der Antike haben die Römer einen militärischen Vorteil, denn nur sie können die Legion produzieren, einen besonders starken Schwertkämpfer-Typ. Andere Nationen erhalten ihre exklusive Einheit erst in der Neuzeit. So machen die Deutschen mit einem Spezialpanzer die Schlachtfelder unsicher, während Amerikaner mit dem F-14-Jet die Lufthoheit anstreben. →

## NEUER KULTUR-WERT



Wenn Ihre Bürger mit den Ellbogen auf den Tischen essen und zur geistigen Erbauung allenfalls grunzend Keulen schwingen, drückt das in Zukunft auf die Gesamtwertung. In Civilization 3 wird die Kultiviertheit einer Nation ermittelt. Je älter Ihre Bildungsstätten, Tempel und Wunder sind, desto mehr Kultur-Punkte werden produziert.




Die in Detroit stationierte Kavallerie hat auf Grund ihres Veteranen-Status einen zusätzlichen Lebensenergie-Punkt.

### Schöne neue Zufallswelt

Sie machen auf zwei unterschiedlich großen Variationen der Weltkarte Geschichte oder lassen sich vom Zufallsgenerator eine taufrische Terra incognita zubereiten. Neue Berechnungsformeln sorgen dafür, dass die großen Kontinente nicht zu dicht beisammen liegen. Dadurch soll der Unterschied zwischen »alter« und noch zu entdeckender »neuer« Welt stärker rüberkommen. Außerdem sind zwölf abgeschlossene Szenarios geplant, die in verschiedenen Regionen und Epochen angesiedelt sind. Ob sich auch alte Civ-2-Levels importieren lassen, ist noch nicht ganz sicher. Civilization 3 wird auf jeden Fall Editor-Tools enthalten. Firaxis freut sich (wie so ziemlich jeder PC-Entwickler in diesen Tagen) auf eine rege brummende Community, die das Spiel jahrelang mit Zusatz-Levels frisch hält.

Im Vergleich zu Civ 2 oder Alpha Centauri sieht das Terrain hübscher aus und hat sanftere Übergänge. Alle Einheiten besitzen individuelle, detaillierte Animationen für verschiedene Aktionen wie Bewegung, Angriff oder dramatisch beröcheltes Ableben. Das ist aber nichts, weswegen man eine zweite Hypothek zur Finanzierung einer GeForce3-Karte aufnehmen müsste; das Programm verkneift sich den Sprung in 3D-Gefilde. Im Prinzip steuern Sie immer noch vorberechnete Sprites über 2D-Landkarten. Das hält die Hardware-Anforderungen niedrig (Pentium/200 mit 32 MByte RAM) und garantiert Laptop-Verträglichkeit. Immerhin soll es überarbeitete Sichtweiten-Regeln geben, welche die Terrainart berücksichtigen. Die Einheit auf dem Gebirgsfeld erntet zum Beispiel einen größeren Ausblick als der Kollege auf der grünen Wiese.

**»Je früher eine Kulturstätte errichtet wird, desto mehr Punkte bringt sie ein.«**

### Städte bauen, Grenzen erweitern

Wichtige Grundlage für eine florierende Zivilisation ist die stete Gründung von Städten, deren Produktivität und Wachstumschancen vom angrenzenden Gelände abhängen. Der Stadt-Info-Screen zeigt Ihnen, wie viel Nahrung und Bau-Produktivität pro Runde erzeugt wird und wie der Handel läuft.

In Civilization 3 halten auch sichtbare Grenzen Einzug, wie sie Spieler von Alpha Centauri oder »Call to Power 2« bereits kennen. Errichten Sie Ihre Städte nicht zu weit voneinander entfernt, damit allmählich ein schönes durchgehendes Hoheitsgebiet entsteht. Alle Felder und Einheiten innerhalb Ihrer Grenzen sind stets für Sie sichtbar. Noch ein Vorteil: Einheiten anderer Nationen können Straßen nicht benutzen, die Sie auf Ihren Ländereien gebaut haben. Das bedeutet einen erheblichen Geschwindigkeits-Vorteil bei der Truppenentsendung, wenn die liebe Heimat verteidigt werden muss. Wieder da sind die Barbarenstämme, die mit überraschenden Attacken die Außenposten Ihrer Zivilisation gefährden. Diese Rohlinge greifen jetzt von Lagern aus an. Nach Zerstörung einer solchen Siedlung haben Sie fürs Erste Ihre Ruhe vor den Plagegeistern. Die Barbaren werden zwar einen neuen Stützpunkt errichten, aber nur außerhalb Ihres Sichtbereichs. Die Ausdehnung der eigenen Grenzen und eine Postierung von Wacheinheiten reduziert die Fläche, in der Barbaren gedeihen können.

### Hier hausen keine Kulturbanausen

Ein neuer Aspekt, der vor allem friedlich gesinnte Zivilisations-Lenker erfreuen wird, hat wesentlichen Einfluss auf die Gesamtwertung: wie kultiviert ist Ihre Zivilisation? Kultur-Punkte gibt es für die Errichtung entsprechender Bauten wie Tempel oder Bibliothek. Leisten Sie sich eines der 24 Weltwunder, so beschert das neben der jeweiligen Wunder-Nebenwirkung auch einen besonders starken Kultur-Zugewinn. Der Witz an der Sache: Je früher eine Kulturstätte errichtet wird, desto mehr Punkte bringt sie ein. Die vor Jahrtausenden errichtete Hochschule hat also einen höheren kulturellen Wert als der vor fünf Minuten errichtete Bildungsneubau. Wenn Sie Ihr Volk als Kulturnation etablieren wollen, produzieren Sie in der Anfangsphase des Spiels vor allem Gebäude und sparen bei den Militäreinheiten.

Sie erhalten für diese Friede-Freude-Eierkuchen-Politik einige taktische Vorteile, die bei der Verteidigung gegenüber kulturlosen Kriegstreibern helfen. Sobald ein gewisser Kulturpunkte-Wert erreicht ist, wächst die Sichtweite an den Grenzen, um anmarschierende Nachbarn früher zu erspähen. Wenn eine Ihrer Städte von einer weniger kultivierten Zivilisation besetzt wird, entsteht dabei automatisch eine Resistance. Dieser Widerstands-Wille macht es viel leichter, eine besetzte Stadt zurückzuerobern.



Ihre Berater kommentieren mit lebhaft animierter Mimik, was sie von Ihren Entscheidungen halten. So grinst und grummelt sich der wissenschaftliche Mentor durch die Epochen, dessen Ähnlichkeit mit Sid Meier kein Zufall ist.

### Kolonien raffen Rohstoffe

Mehr Komplexität verspricht das erweiterte Ressourcen-System. Im Spielverlauf stolpern Sie über acht verschiedene Rohstoffe, die für den Bau bestimmter Einheitentypen zwingend notwendig sind. Ohne Eisen keine Schwertträger, ohne Pferde keine Kavallerie. Salpeter ist die Grundlage aller Schießpulver-Konsumenten und Aluminium unentbehrlich für Flugzeugbauer.

Rohstoffe sind eminent wichtig, liegen aber oft in Regionen, bei denen sich die Gründung

## NEUE DIPLOMATIE






Mao süß-sauer: Die fließenden Gesichtsanimationen der Gesprächspartner sind nicht nur witzig, sondern auch Spiegelbild des diplomatischen Beziehungsklimas. Bei Verhandlungen haben Sie mehr Schacher-Freiheiten für Deals wie zum Beispiel »Biete Berlin und drei Gold pro Runde für Friedensvertrag und zwei Flugzeugträger«.

einer Stadt kaum lohnt. Bauen Sie in solchen Fällen eine Kolonie aufs Rohstoff-Feld und scheuchen Sie Arbeiter rüber, um eine Straßenverbindung an den nächsten Ort zu verlegen. Sobald der Anschluss steht, wird die Ressource automatisch in die Stadt befördert. Überschüssige Ware verdealt man am besten mit anderen Nationen, sofern Straßenroute oder Seeweg zum Handelspartner vorhanden sind. Kaum hat man ein Monopol, gehen selbst übellaunige Nachbarn auf Schmusekurs.

### Im diplomatischen Dienst

Verbesserungen beim Diplomatie-System waren laut Jeff Briggs der am häufigsten geäußerte Wunsch unter den Civ-Fans, deren Vorschläge eine wichtige Grundlage für die Designarbeit sind. Verbesserte Computerintelligenz mit zahlreichen Nuancen demonstrierte Firaxis bereits bei Alpha Centauri. In Civilization 3 wird außerdem auf Flexibilität Wert gelegt. Sie können beliebige Pakete schnüren, um zum Beispiel Forschungsergebnisse, Rohstoffe, Tributzahlungen, Einheiten und sogar ganze Städte zu verschachern.

**»Ohne Pferde keine Kavallerie, ohne Salpeter kein Schießpulver.«**

### Abgeworbene Arbeitskräfte

Im Vergleich zu Civilization 2 wird die Gesamtzahl der Einheiten nicht steigen. Die vorhandenen Modelle werden überarbeitet, aber es wird mehr gestrichen als erweitert. Eine gravierende Änderung betrifft die Siedler: Früher waren diese Allround-Arbeitstiere sowohl für Städtegründung als auch Straßenbau und andere Infrastruktur-Maßnahmen zuständig. Letztere Jobs übernehmen in Civilization 3 die Arbeiter, Siedler sind nur noch zum siedeln. Das Spannende an Arbeitern ist der Umstand, dass sie von anderen Nationen gefangen werden können. Dabei behalten sie aber ihre nationale Identität. Wenn Sie zu viele Zwangsarbeiter im Land haben, drohen vor allem in Kriegszeiten Unruhen, wie uns Jeff Briggs erklärt: »Wenn die Römer die Deutschen angreifen, zettelt die deutsche Bevölkerung in Rom einen Aufstand an«.

### Anführer gründen Armeen

Fürs militärische Personal gibt es ein einfaches Beförderungssystem. Jede Einheit hat vom Start weg drei Lebensenergie-Punkte. Nach ein paar überstandenen Schlachten erfolgt die Beförderung zum Veteranen, was mit einem vierten Punkte verbunden ist. Mit ein paar Siegen mehr wird schließlich eine Elite-Einheit daraus, die einen fünften Lebensenergie-Punkt erhält. Manchmal wird aus einem Elite-Exemplar sogar ein »Leader« (Anführer). Diese historischen Persönlichkeiten können mehrere Einheiten zu einer Armee zusammenfassen. Die genaue Obergrenze steht noch nicht fest, derzeit experimentieren die Designer mit drei Einheiten pro Truppe. Das vorderste Mitglied in einer Armee kämpft solange, bis die Lebensenergie knapp wird.



Diese Menschen entscheiden über das Schicksal mächtiger Zivilisationen: Das Civ 3-Entwicklungsteam blockiert erfolgreich eine Treppe im Firaxis-Büro.

Dann rückt automatisch der nächste Kollege nach, um die Schlacht fortzusetzen. Anführer errichten auch Militärakademien in Städten, in denen Sie weitere Armeen bilden können.

Weitere Einheiten-Erkenntnisse: Flugzeuge und Hubschrauber werden nicht mehr direkt gesteuert, Sie geben lediglich ein Missionsziel vor und vermeiden Spritmangel-Abstürze. Überarbeitet wird auch die Kontrollzonen-Regel. In Civilization 2 durften Sie nicht dicht an feindlichen Einheiten vorbeiziehen, wodurch jeder popelige Fußsoldat mächtige Blockaden auslösen konnte. Diese Stoppschild-Wirkung haben jetzt nur noch Einheiten, die entweder besonders schnell sind oder eine große Reichweite haben.

### Zivilisations-Geburtswehen

Civilization 3 entsteht nach bewährter Sid-Meier-Bauweise: Seit über einem Jahr existiert bereits ein rudimentärer Prototyp der Engine, mit dem die Mitglieder des Designteams herumspielen und neue Ideen sofort in der Praxis ausprobieren. 20 Mitarbeiter werkeln derzeit an dem Projekt, das vor gut einem Jahr einen personellen Rückschlag einstecken musste. Brian Reynolds, der maßgeblich am Design von Civilization 2 beteiligt war, machte sich mit seiner eigenen Firma »Big Huge Games« selbstständig. Die Projektleitung bei Civilization 3 übernahm Firaxis-Geschäftsführer Jeff Briggs.

Sid Meier hat eine beratende Funktion und ist oberste Absegnungsinstanz in Designfragen; gleichzeitig werkelt er an einem neuen Geheimprojekt. Mehr zu den Hintergründen der Civ-3-Entwicklung in unserem Interview auf den Seiten 48 und 49.

Allen Turbulenzen zum Trotz soll das Programm rechtzeitig fürs Weihnachtsgeschäft erscheinen – diesen Jahres, versteht sich. Neben dem Solo-Spiel werden auch diverse Multiplayer-Optionen eingebaut, zu denen allerdings noch nicht alle Feinheiten festgelegt sind.

Civilization 3 bleibt vielleicht nicht die letzte Reaktivierung eines Sid-Meier-Klassikers. Bei Firaxis spielt man mit dem Gedanken, andere Evergreens wie zum Beispiel »Pirates« fortzusetzen. **(hl)**



Wunder gibt es immer wieder: Wenn Sie im Spielverlauf munter Bauprojekte vollenden, ist jede einzelne Stadt-Verbesserung auf dem Ausbau-Bildschirm zu erkennen.

### NEUE ARMEEN



Einheiten werden wie gehabt in Städten produziert. Mit einem Leader oder einer Militärakademie können Sie jetzt mehrere Kämpfer in Armeen zusammenfassen, um mehr Durchschlagskraft zu erhalten.

### NEUE GRAFIK



Das neue Civilization hat den Gang zum 3D-Friseur gescheut und bleibt konventioneller Sprite-Technik treu. Gegenüber dem Vorgänger fallen die hübscheren Einheiten auf, die dank individueller Animationen viel lebendiger wirken.

## Das Interview zu Civilization 3

# ZIVILISIERTE GESPRÄCHSRUNDE

**Sid Meier und Jeff Briggs steuern das spielerische Schicksal von »Civilization 3«. Wir redeten mit den Firaxis-Gründern über die Hintergründe der Strategie-Fortsetzung.**

**Eine Audienz bei Spieldesign-Papst Sid Meier hat mindestens so viel hoheitliche Qualitäten wie der Neujahrsempfang beim Bundespräsidenten – für uns zumindest.**

Beim Firaxis-Besuch ließen wir uns die Gelegenheit nicht entgehen, Meister Meier und Civ-3-Projektleiter Jeff Briggs zum Plausch zu bitten. Das Interview führten Rob Smith von unserer US-Schwesterzeitschrift PC Gamer und Heinrich Lenhardt.

**PC Player: Sid, wie kam es dazu, dass Ihr wieder bei Civilization gelandet seid?**
**Sid Meier:** Als wir Microprose vor ein paar Jahren verließen, dachten wir eigentlich, dass wir Civilization nie wieder sehen würden. Wir konzentrierten uns auf »Gettysburg« und »Alpha Centauri«, die beiden ersten Firaxis-Spiele. Aber dann entwickelten sich die Dinge in eine Richtung, die uns die Gelegenheit gab, wieder an Civ zu arbeiten: Hasbro kaufte Microprose, die Differenzen mit Activision (Anm.: wegen der Namensrechte) wurden beigelegt.

Civilization ist ein Spiel, das uns sehr viel bedeutet und dem wir uns stark verbunden fühlen. Es war inzwischen genug Zeit vergangen, in der sich die PC-Technologie entwickelt hat. Wir hatten eine Menge neuer Ideen und erhielten viel Feedback von den Spielern.



Die »Zivildienstleistenden« Sid Meier (rechts) und Jeff Briggs arbeiteten schon bei Microprose jahrelang zusammen. 1996 gründeten sie Firaxis Games, wo derzeit Civilization 3 entsteht.

**PCP: Ist es Euch schwer gefallen, neue Ideen zu sammeln?**
**Sid Meier:** Jeder hat seine Vorstellungen darüber, was gemacht werden soll (lacht). Es gibt keinen Mangel an Ideen; die Frage war eher, was wir *nicht* machen sollten.
**Jeff Briggs:** Der wichtigste Punkt ist, dass wir das Spiel wirklich mögen. Sid designte das Original, also hatten wir immer das Gefühl, dass Civ eigentlich uns gehört.

**PCP: Ihr stöhnt also nicht »Oh weh, wir müssen schon wieder ein Civilization-Spiel machen«?**
**Jeff Briggs:** Nein, nein (lacht). Es ist keine Last, sondern ein großer Spaß. Eine der tollen Sachen bei Firaxis ist, dass wir nicht Spiele machen müssen, auf die wir keine Lust haben.

> **»Zu komplizierte Spiele killen die meisten Genres früher oder später.«**

**PCP: Nun sind seit dem ersten Civilization inzwischen zehn Jahre vergangen. Wie balanciert Ihr es aus, um sowohl alte Fans als auch neue Spieler anzusprechen?**
**Sid Meier:** Eine Möglichkeit wäre der Weg der Komplexität gewesen, bei dem man mehr und mehr Technologien, Einheiten, Terrainarten und so weiter dazu wirft. Ich denke, dass zu komplizierte Spiele die meisten Genres früher oder später killen. Wir wollten aus Civilization 3 nicht das am schwierigsten zu spielende Civ aller Zeiten machen. Der »leicht einzusteigen«-Aspekt sollte ebenso erhalten werden wie die Tiefe; mehr und mehr interessante Dinge passieren, je weiter Du in das Programm reinspielst. Wir haben auch Erweiterungen wie das Diplomatie-System oder die Kultur-Wertung; erfahrenen Civ-Spieler werden viele neue Sachen geboten.
**Jeff Briggs:** Es gibt etwa drei Millionen Civilization-2-Spieler da draußen und wir wollen auf jeden Fall, dass sie sich das neue Spiel kaufen. Also müssen wir es interessanter und fesselnder für sie machen.

**PCP: Wie sehr lastet die Erwartungshaltung des Civ-Vermächtnisses auf Euren Schultern?**
**Sid Meier:** Der größte Druck für uns besteht darin, dass wir das Programm zwei Jahre lang tagaus, tagein spielen müssen. Unsere Philosophie lautet: Wenn es interessant genug ist, dass wir zwei Jahre lang gerne daran arbeiten, dann werden andere Leute es auch spielen wollen. Wir bekommen so viel Feedback von unseren Spielern, dass wir ganz gut wissen, was sie mögen und was sie gerne in einem neuen Titel sehen würden. Deshalb haben wir ein ganz gutes Gefühl bei diesem Aspekt.

**PCP: Welche Lektionen habt Ihr aus Eurem SF-Strategiespiel Alpha Centauri gelernt?**
**Sid Meier:** Durch Alpha Centauri lernten wir Civilization noch mehr zu schätzen. Denn wenn man dem Spieler sagen kann »Du hast soeben Schießpulver entdeckt«, hört sich das wirklich aufregend und eindeutig an. In Alpha Centauri müssen wir nicht nur erklären, was du entdeckt hast, sondern auch, was es wirklich bedeutet und wofür es eigentlich gut ist. In Civ 3 verwenden wir einige der Reformideen aus Alpha Centauri, vermeiden aber die »je mehr, desto besser«-Überladung in einigen Gebieten.

**PCP: Die Projektleitung bei Civilization 3 hat Jeff. Wie viel Sid Meier ist im neuen Spiel eigentlich noch drin?**
**Sid Meier:** Ich spiele das Spiel und reagiere darauf, was gut funktioniert, was sich wie Civ anfühlt und was nicht. Wir haben ein großartiges Team von Programmierern und Grafikern, die das Programm gestalten. Jeff leitet das Design und hält diesen Prozess am laufen. Meine Rolle ist, die Perspektive des Spielers zu übernehmen und Designideen beizusteuern, die auf meinen Erfahrungen basieren. In gewisser Weise habe ich mehr Zeit zum Spielen als viele andere Leute, die im Tagesgeschäft der Produktion hängen.
**Jeff Briggs:** Der Vorgang läuft etwa so ab: Sid und ich reden über die Dinge, die wir in Civilization 3 haben wollen. Ich arbeite das in einem Dokument aus und gehe damit zu Sid zurück. Er sagt dann: »Hmm, das und das wird gut ... aber ich denke, dass dieses und jenes nicht funktionieren wird«. Danach schleife ich an dem Dokument und verteile es schließlich im Team, dass sich an die Arbeit macht.

**PCP: Drohen da manchmal Ego-Konflikte, wenn Ihr Euch in einem Punkt nicht einigen könnt?**
**Jeff Briggs:** Sid und ich sind seit fünf Jahren Partner bei Firaxis und haben vorher schon jahrelang zusammengearbeitet. Ich traue dem

Knaben. Wenn wir an einen Punkt gelangen, an dem ich sage »Wir sollten in diese Richtung gehen« und er meint, »Ich denke, wir sollten das anders machen«, gebe ich ihm letztendlich recht. Manchmal kommt es auch vor, dass Sid sagt: »Alles klar Jeff, wir machen's auf Deine Art«. Aber ich habe gelernt, meine Ideen nur so lange durchzudrücken, bis ich sehe, dass er nicht mehr geschubst werden möchte (lacht).

**»Wir müssen nicht Spiele machen, auf die wir keine Lust haben.«**

**PCP: Was wurde eigentlich aus dem geplanten Dinosaurier-Projekt?**

**Sid Meier:** Das Dino-Spiel ist nicht für alle Zeiten begraben. Wir versuchten eine Reihe verschiedener Methoden, um es zu realisieren, aber keine von ihnen machte so viel Spaß, wie wir uns wünschten. Wir werden damit warten, bis uns ein paar bessere Ideen einfallen. Ich weiß nicht, wie lange das dauern wird. Wir konzentrieren uns derzeit auf Civilization 3. Es gibt andere Ideen für ein neues Projekt, über die wir aber noch nicht reden können.

**PCP: Habt Ihr es angesichts des ganzen PC-Krisen-Geredes schon einmal bereut, dass Firaxis nicht im Videospiele-Bereich aktiv ist?**

**Sid Meier:** Nein, wir sind Teil der PC-Szene. Es macht keinen Sinn für uns, daran etwas drehen zu wollen, nur weil sich der Markt vielleicht ändern könnte. Es gibt zwei verschiedene Zielgruppen, eine für PC-Spiele und eine für Konsolen-Spiele. Es gibt einen physikalischen Unterschied zwischen Maus und Tastatur im Vergleich zu Joystick oder Gamepad. Oder zwischen dem, was man auf einem hochauflösenden Bildschirm im Vergleich zu einem Fernseher darstellen kann.

Es wird immer Spiele geben, die auf dem PC gut laufen und solche, die auf Konsolen zuhause sind. Die Art von Spielen, die wir am liebsten machen, werden von PC-Besitzern gerne gespielt.

**PCP: Sid, hast Du eigentlich schon das Spiel kreiert, für das Du der Nachwelt in Erinnerung bleiben möchtest?**

**Sid Meier:** Hmm, ich mag diese Frage nicht (lacht). Falls einmal auf meinem Grabstein »Sid Meier – Schöpfer von Civilization« steht, dann soll's mir recht sein. Auf der anderen Seite bin ich noch nicht fertig damit, Spiele zu erfinden. Vielleicht mache ich eines Tages ein Spiel, dass besser ist als Civilization. Für mich ist der Weg das Ziel. **(hl)**

## SIDS GREATEST HITS



Das zehn Jahre alte Ur-Civilization war eine Co-Produktion von Sid Meier und Bruce Shelley.

| Titel | Erscheinungsjahr | Weitere Designer |
|---|---|---|
| Silent Service | 1985 | - |
| F-15 Strike Eagle | 1985 | - |
| Pirates | 1987 | Arnold Hendrick |
| Gunship | 1987 | Arnold Hendrick und Andy Hollis |
| Red Storm Rising | 1987 | Arnold Hendrick |
| F-19 Stealth Fighter | 1988 | Arnold Hendrick und Jim Synoski |
| F-15 Strike Eagle 2 | 1989 | Andy Hollis |
| Railroad Tycoon | 1990 | Bruce Shelley |
| Civilization | 1991 | Bruce Shelley |
| Covert Action | 1991 | Bruce Shelley |
| Colonization | 1994 | Jeff Briggs und Brian Reynolds |
| Civilization 2 | 1996 | Jeff Briggs, Douglas Kaufman, Brian Reynolds und Bruce Shelley |
| Magic: The Gathering | 1997 | Arnold Hendrick |
| Gettysburg | 1997 | Jeff Briggs, Brian Reynolds |
| Alpha Centauri | 1999 | Brian Reynolds |

Die 15 wichtigsten Projekte, an denen Sid Meier als Spieldesigner beteiligt war.

## Civilization 3-Analyse

# CIV-RIVALEN

**Wie neu sind die neuen Ideen von Civilization 3 wirklich? Wir vergleichen die wichtigsten Features mit den Genre-Cousins »Civilization 2«, »Alpha Centauri« und »Call to Power 2«.**

| | Civilization 2 | Civilization 3 | Alpha Centauri | Call to Power 2 |
|---|---|---|---|---|
| **Eckdaten** | Erscheinungsjahr: 1996<br>Hersteller: Microprose | Erscheinungsjahr: 2001 (geplant)<br>Hersteller: Firaxis/Infogrames | Erscheinungsjahr: 1999<br>Hersteller: Firaxis/Electronic Arts | Erscheinungsjahr: 2000<br>Hersteller: Activision |
| **Zivilisationen** | 21 Nationen ohne spielerische Besonderheiten. | 16 Nationen, die sich durch Exklusiveinheiten und Produktions-Vorteile voneinander unterscheiden sollen. | 7 grundverschiedene Fraktionen, die spezifische Vor- und Nachteile haben. | 42 Nationen ohne spielerische Besonderheiten. |
| **Diplomatie** | Bündnisse und Tauschgeschäfte, aber recht simpel gestrickte Computergegner. | Soll sich am Alpha-Centauri-Niveau orientieren. Mehr Flexibilität bei Deals geplant. | Die Parteien agieren ebenso unterschiedlich wie intelligent. Bündnisse aller Art machen Sinn und Spaß. | Tonfall der Verhandlungen änderbar, ansonsten ähnlich schlicht wie Civ 2. |
| **Einheiten** | 51 Einheiten, von denen einige etwas überflüssig wirkten. | Genaue Zahl steht noch nicht fest, etwas weniger Einheiten als in Civ 2 geplant. | Eine Handvoll Grundmodelle, aus denen mit verschiedenen Waffen und Panzerungen individuelle Einheiten kofiguriert werden. | 51 nett animierte Truppentypen, darunter 14 Marine-Einheiten |
| **Armeen** | Nur einzelne Militäreinheiten. | Bildung von Armeen geplant, die mehrere Einheiten enthalten. | Nur einzelne Militäreinheiten. | Armeen mit bis zu neun Einheiten dürfen zusammengestellt werden. |
| **Grafik** | Isometrische Landkarte, keinerlei Einheiten-Animationen. | Isometrische Landkarte, detaillierte Animationen für jede Einheit geplant. | Isometrische Landkarte mit Höhenunterschieden. Der optisch tristeste Civ-Abkömmling. | Isometrische Landkarte, niedlich animierte Einheiten (nur die Kämpfe verursachen Grafik-Krämpfe). |
| **Ressourcen** | Nahrungsmittel und Luxusgüter sind wichtig für Wachstum und Moral, aber nicht Voraussetzung für die Einheitenproduktion. | Bestimmte Einheitentypen lassen sich nur produzieren, wenn der jeweilige Rohstoff vorhanden ist. | Wie bei Civ 2. Einheiten und Gebäude lassen sich bei Erreichen der entsprechenden Technologiestufe produzieren oder kaufen. | Luxusgüter werden ausnahmslos per Handelsroute verschachert. Die Produktion entspricht der von Civ 2. |
| **Fazit** | Der brillante Klassiker ist schon fünf Jahre alt – was man ihm inzwischen anmerkt. | Eher konservative Fortsetzung mit einigen interessanten Ansätzen. Bei einigen Features war Call to Power schneller. | Anspruchsvolle SF-Fortführung des Civ-Konzepts, insbesondere in puncto Einheiten-Konstruktion aber grafisch öde und relativ kompliziert.. | Bis zum Erscheinen von Civilization 3 ist Call to Power 2 die beste Civ-Ersatzdroge. |

# GORASUL

## DAS VERMÄCHTNIS DES DRACHEN

**SPIELFAKTEN**

- **Hersteller:** Silver Style/JoWood
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Juni 2001
- **Internet:** www.jowood.com

■ **Besonderheiten:** Lehnt sich in Steuerung, Grafik und Kampfsystem an »Baldur's Gate« an ■ Ist allerdings deutlich zugänglicher ■ Held besitzt intelligente Waffe, die an Erfahrung gewinnt ■ Held hat Drachenkräfte

**Bei einem Besuch auf einer Ritterburg trafen wir die Berliner Entwickler von Silver Style. Die haben schon lange auf eine Renaissance der Rollenspiele gewartet und werden bald ihren eigenen Beitrag leisten.**

**Wenn Carsten Strese, Geschäftsführer und Chef-Designer von Silver Style, auf »Baldur's Gate« zu sprechen kommt, glänzen seine Augen. Als Rollenspieler alter Schule, der in seiner Jugend Hunderte von Pen-and-Paper-Rollenspielen leitete, kommt er bei den Titeln der Firma Bioware beständig ins Schwärmen.**

Aber, so Strese, auch »Baldur's Gate 2« besitzt Nachteile. Gibt es doch viele Menschen, berufstätig und stressgeplagt, die bei 200 Stunden Spielzeit nicht in Freudenschreie, sondern in überlastetes Stöhnen ausbrechen. Genau für diese Klientel scheint »Gorasul« wie gebacken. Seine Vorzüge sind die detailreiche Grafik, eine originelle Hintergrund-Geschichte, eigene, durchaus putzige Ideen und eine Spielzeit von 50 bis 60 Stunden. Ein Umfang, den selbst Wochenendspieler in einem Monat bewältigen können.

**»Dreiviertel Mensch, ein Viertel Drache.«**

### Mehr als ein Plagiat

Die Eingangssequenz erinnert an »Planescape: Torment«: Die Spielfigur Roszondas erwacht benommen in einer großen Halle auf einem Sarkophag. Aber schon nach kurzer Spielzeit geht die Hintergrundgeschichte eigene Wege. Roszondas war schon mal tot, nur durch göttliche Intervention wurde er wieder zum Leben erweckt. Schließlich bedrohen dunkle Mächte das Heimatland von Roszondas, die lieblichen Spellt-Inseln. Doch da sei der Kämpfer des Guten vor.



So werden Helden gemacht: Das todkranke Baby Roszondas bekommt Drachenatem eingehaucht und nennt den Drachen fortan Papa.

Da Wiedererweckungen für gewöhnlich – und auch in diesem Fall – mit Gedächtnisverlust einhergehen, haben die Götter Roszondas eine magische und denkende Waffe zur Seite gestellt. Die hat eine eigene Persönlichkeit und wird zu Spielbeginn wie ein zweites Partymitglied erschaffen. Da gilt es abzuwägen, denn die Charakterklasse des Götterlieblings ist frei wählbar. Ein Magier rüstet sich daher am besten mit einem intellektuellen Stab, ein Kämpfer wählt das dickköpfige Schwert oder die kampfgeile Streitaxt, und verstohlene Spieler greifen zum Dolch, einer feigen Waffe, die aber sehr intelligent ist und viele Spieltipps gibt. Insgesamt stehen acht grundverschiedene Waffen zur Auswahl.

Auch Roszondas ist ein spezieller Fall, wurde er doch von einem Drachen aufgezogen, der ihn als Kleinkind adoptierte. Er ist stärker und Furcht erregender als jeder andere Mensch, besitzt einen sechsten Sinn, die so genannten Drachenaugen und spuckt Feuer. Diese Fähigkeiten werden im Spielverlauf immer weiter ausgebaut. Aus einem kärglichen Feuerkröchzer, mit dem Rozondy-Baby noch kaum eine Fackel entzünden konnte, wird dann ein waffenscheinpflichtiger Odem.

### Spiel so, wie Du es willst

Gorasul ist lange nicht so episch wie Baldurs Gate 2, wird dadurch aber überschaubarer und beileibe nicht simpel. Auch wenn die Grafik auf den ersten Blick nicht viel her macht, so sind die einzelnen Räume doch recht liebevoll gestaltet. Kerzen flackern, Gräser wehen, Brunnen plätschern, da steckt viel Kleinarbeit drin. Selbstverständlich trifft Roszondas während seiner Abenteuer auf Kampfgenossen. Ein seltener Kunstgriff passt das Spiel außerdem an Ihre Wünsche an: Sie können fast ausschließlich kämpfen (Diablo-Modus), sich im Quest-Modus mit vielen kleinen Gedichten oder Rätseln befassen (eine Art Adventure-Modus) und in der Mittelstellung von beidem kosten. **(uh)**




Obwohl Gorasul sehr an Baldur's Gate erinnert, hat es auch eigene Ideen wie diese praktische Minimap oben links. Wie Sie sehen, ist unten links noch Platz für drei Begleiter des Haupthelden.

# ANNO 1503

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Max Design/ Sunflowers/ Electronic Arts
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** Oktober 2001
- **Internet:** www.sunflowers.de
- **Besonderheiten:** 4 Klimazonen (gemäßigt, Wüste, Winter, Polarkreis) ■ Insgesamt 250 Gebäude ■ Völker mit unterschiedlicher Mentalität ■ Erweiterte Diplomatie ■ Forschungsbaum

**Virtuelle Koloniengründer und mittelalterliche Kaufleute sehen goldenen Zeiten entgegen. Denn die Fortsetzung zum erfolgreichsten deutschen Spiel aller Zeiten wird im Herbst für lange Nächte sorgen.**

**Der Herbst liegt noch in so weiter Ferne wie der Aufschwung am Neuen Markt. Doch im Gegensatz zu manchem Aktionär können Computerspieler positiv in die Zukunft blicken. Denn mit dem Erscheinen der Wirtschaftssimulation »Anno 1503« soll das Geld- und Warenscheffeln auch den Leuten Spaß machen, die mit solchen Dingen im wirklichen Leben kein glückliches Händchen haben. Wir befinden uns ein Jahrhundert vor »Anno 1602«.**

Das Siedeln und Ausbreiten kommt gerade erst richtig in Mode, so dass Sie – verglichen mit dem Vorgänger – viel größere, unberührte Flächen zur Verfügung haben. Nicht nur vertraute grüne Wiesenlandschaften laden zur Besiedlung ein, auch frische Polar- und Winterlandschaften oder warme Tropengebiete können Ihre neue Heimat werden. Einschränkungen müssen Sie aber in den Extrem-Gebieten hinnehmen, denn Ihre Siedler kennen nur mitteleuropäische Bedingungen und haben zum Beispiel sehr wenig Erfahrung im Ananas-Anbau. So hat also auch der Kornbauer in der Antarktis seine althergebrachte Aufgabe, natürlich mit einer sehr viel mageren Ausbeute.

Jedem Siedler seine Insel: Im neuen Anno gibt es unterschiedliche Klimazonen nach jedem Geschmack.

## Alter Spielkern im neuen Gewand

Ein Schiff, eine arbeitswütige Besatzung und eine Handvoll Rohstoffe sind zu Beginn des Spiels Ihr einziger Besitz. Sie steuern eine geeignete Insel an und schicken zunächst Pioniere aus, die das Terrain erkunden und nach Rohstoffen Ausschau halten. Sagt Ihnen das Eiland zu, errichten Sie dort Ihre neue Stadt. Beim Aufbau Ihrer Siedlung melden sich regelmäßig Ihre Einwohner zu Wort und berichten, was ihnen denn so an Waren fehlt. Nur wenn Sie die Bevölkerung ausreichend mit den gewünschten Gütern versorgen, steigert sich der Wohlstand Ihrer Kolonie, was sich dann in Form höherer Steuereinnahmen widerspiegelt. Wie bei jedem Aufbauspiel durchlaufen die Waren unterschiedliche Produktionsketten, die wiederum nach den richtigen Rohstoffen verlangen.Um die Spieler von Anno 1602 nicht zu vergraulen, nahm man am Grundgerüst der Wirtschaftssimulation keine grundlegenden Veränderungen vor. Doch keine Angst, das neue 1503 soll nicht – wie etwa das kürzlich erschienene »Siedler 4« – ein Klon des Vorgängers werden. Es wird viele Verbesserungen im Detail geben. So werden die möglichen Produktionsketten von damals 25 auf 40 erhöht. Das erreichten die Designer nicht nur durch eine Vielzahl neuer Gebäude, vielmehr sind jetzt einige Einrichtungen in der Lage, mehrere Güter gleichzeitig zu produzieren. So stellt beispielsweise die Rinderfarm Fleisch und Leder her. Beim Kartoffelbauer haben Sie sogar die Möglichkeit, zwischen dem Endprodukt Nahrung oder Alkohol zu wählen.

**»Viel größere, unberührte Flächen.«**

## Tauschen und verkaufen

Die Waren, die Ihre verwöhnten Bürger von Ihnen verlangen, lassen sich nicht alle auf Ihrer Insel herstellen. Meist lohnt es sich deshalb, auf einer zweiten Insel eine weitere Kolonie zu errichten. Oder Sie entschließen sich, mit anderen Völkern Handelsbeziehungen einzugehen. Entweder warten Sie, bis sich ein Handelsschiff in Ihrem Hafen blicken lässt oder Sie brechen mit Ihren eigenen Schiffen zu anderen Inseln auf. In der Anno-Welt tummeln sich neben Ihnen noch acht weitere Kulturen, die aber leider nur vom Computer gesteuert werden. Während Ihren Forschungsreisen machen Sie beispielsweise mit Indianern, Mongolen oder Venezianern Bekanntschaft. Doch Vorsicht, denn nicht jedes Volk empfängt Sie mit offenen Armen. Nach einer ersten Bekanntschaft macht sich im schlimmsten Fall ein aggressives Volk (wie etwa die Mongolen) auf die Suche nach Ihrer Kolonie, um diese in Schutt und Asche zu legen. Angenehmer ist da schon der Kontakt mit den →



Schiffe sind der Schlüssel zum Wohlstand. Sie ermöglichen den Handel und die Besiedlung neuer Territorien.

Kraken sehen furchterregend aus, sind aber auf den Weltmeeren keine Gefahr.

Anhand des Zustander Gebäude erkennen Sie den Wohlstand Ihrer Bürger.

Vom Kontor aus beginnen Sie meist mit dem Ausbau Ihrer Siedlung. Es dient als Warenlager und Anlegestelle für Handelsschiffe.

Die Inselflächen sind im neuen Anno um einiges größer. Trotzdem müssen Sie sich auf mehrerer solcher Eilande niederlassen, damit Sie alle Güter anbauen können, die Ihre Einwohner benötigen.




Jede Ware durchläuft bis zur Fertigstellung mehrere Produktionsphasen.

→ Venezianern. Die Italiener liefern beispielsweise eine Vielzahl günstiger Lederwaren gegen bare Münze. Doch Bargeld lacht nicht in jeder Kultur. Die Indianer machen sich nicht viel aus Ihrer Währung und setzten lieber auf den Tauschhandel. In einem günstigen Fall setzen Sie mit einer Kultur einen Handelsvertrag auf und kaufen oder verkaufen in regelmäßigen Abständen Waren. Um solche Bündnisse auszuhandeln, bauen Sie am besten eine Botschaft in der fremden Stadt. Damit behalten Sie auch den Überblick über die Entwicklung Ihres Handelspartners. Kommt es zu freundschaftlichen Beziehungen, können Sie auch mit militärischer Unterstützung rechnen, falls Ihnen eine feindlich gesinnte Kultur eine Kriegserklärung macht. Vielleicht ist Ihnen ja auch die Karriere als ehrbarer Kaufmann zu langweilig, so dass Sie mit Ihren Verbündeten und Ihrer Armee dem einen oder anderen Volk einen kriegerischen Besuch abstatten. Üben dürfen Sie anfangs mit dem Entern kleinerer Handelsschiffe. Auf gewalttätige Auseinandersetzungen laufen jedoch nur wenige Missionen aus. Trotzdem verbesserten die Designer den im Vorgänger ziemlich stiefmüt-



Landwirtschaft dient nicht nur der Grundversorgung. Die Betriebe produzieren auch Luxusgüter wie Alkohol und Gewürze.

Bergwerke (rechts oben im Bild) sind schnell erschöpfte Rohstoffquellen und für den Wohlstandsanstieg Ihrer Bürger erforderlich.



Auf den Stadtmauern können nun Soldaten auf Patrouille geschickt werden.

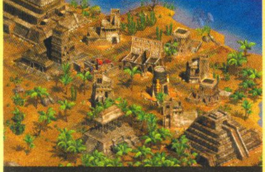
Die Eskimos sind friedlicher Natur und dem Tauschhandel aufgeschlossen.

Die Aristokraten bilden die gesellschaftliche Oberschicht.

terlich behandelten Echtzeit-Kampf. So gibt es nun 30 verschiedene Einheiten (leider nur zwölf verschiedene für menschliche Spieler), die nach regelmäßigen Schlachten auch Erfahrungspunkte gewinnen und somit stärker werden.

## Wissen ist Macht

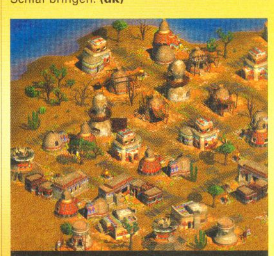
Volkswirte der ersten Stunde wussten schon, dass Stillstand gleich Rückschritt ist. Damit



Die neuen Völker – hier die Azteken – werden Sie leider nicht spielen können. Sie sind entweder Handelspartner oder Gegner.

**»Es wird viele Verbesserungen im Detail geben.«**

sich Ihr Volk weiterentwickelt und effizienter Waren herstellen kann, ist nun auch regelmäßige Forschung nötig. Das Wissen »produzieren« Sie in Klosterschulen oder Universitäten in Form von Büchern. Diese in entsprechender Menge eingesetzt verbessern Ihre Farmen und Fabriken. Forschung müssen Sie nicht alleine betreiben, denn Bücher sind ganz normale Produkte und lassen sich auch käuflich erwerben. Auch grafisch wird das nächste Anno wohl ein Leckerbissen. Die bis zu 250 verschiedenen Gebäude sind sehr detailliert und eine viel größere Menge an Einwohnern tummelt sich auf den Straßen herum. Das Gewusel ist nicht nur optischer Natur; die Siedler erledigen Einkäufe und bebauen ihre Felder. Die neue Grafik-Engine ist nach wie vor drehbar und bietet auch einen schrittweisen Zoom in Ihre Kolonie. Die Gebäude der verschiedenen Völker besitzen alle ihren eigenen Grafikstil und auch die flüssig animierten Figuren wurden für jede Kultur individuell gestaltet. Zwischensequenzen tauchen nun nicht mehr bei häufig vorkommenden Ereignissen wie Feuersbrünsten oder Piratenangriffen auf, sondern dokumentieren nur noch besondere Ereignisse – beispielsweise den Bau einer Kathedrale oder der Gründung einer Universität. Nervige, da endlos wiederholte Videoeinlagen dürften damit fortan der Vergangenheit angehören. Sollten sich die Designer von Anno 1503 keine groben Patzer erlauben, erwartet uns in einem halben Jahr eine hervorragende Wirtschaftssimulation. Die wird zwar das Rad nicht neu erfinden, dafür aber bewährte Ideen geschickt unter einen Hut bringen und todsicher wieder zahllose Spieler um den Schlaf bringen. **(dk)**



Die Afrikaner führen ein relativ bescheidenes Dasein. Auch Sie sind eher für den Tauschhandel interessant.

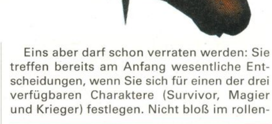
# DIVINE DIVINITY

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Larian Studios/CDV
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Herbst 2001
- **Internet:** www.larian.com

- **Besonderheiten:** Drei verschiedene Spiel-Stile ▪ Sehr viele interaktive Möglichkeiten ▪ Spielwelt ca. 20 000 Bildschirme groß ▪ Soloheld mit der Option, viele NPCs anzuwerben ▪ 220 NPCs, etwa 150 verschiedene Monster

**Eine Ehrung dürfte das jüngste Rollenspiel-Projekt der belgischen Larian Studios praktisch schon in der Tasche haben: die für den beklopptesten Namen des Jahres! Doch Obacht – an dem Spiel ist weitaus mehr, als der Titel vermuten lässt ...**

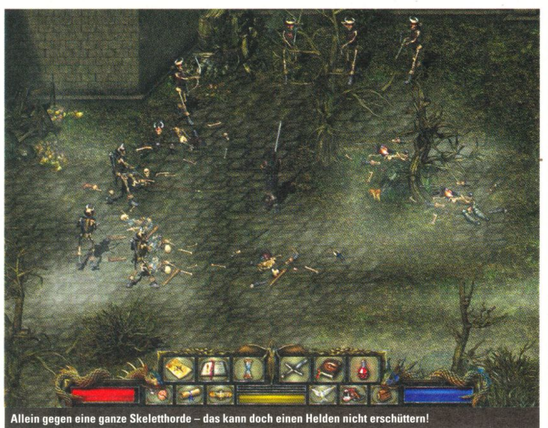


Dieses Schwert heißt deshalb Schwert, weil es besonders schwer ist!

**Stellen Sie sich eine Fantasy-Welt vor, in der es eine Organisation namens Black Ring darauf anlegt, durch grässliche Rituale die Herrschaft zu erlangen. Dieser gemein-unnützige Verein von Magiern wird allerdings durch einen geheimen, gutartigen Orden im Zaum gehalten. Noch ...**

Sie als Spieler merken von alldem anfangs nicht viel. Verwunderlich ist zunächst nur, dass Sie eines Tages mitten in einem Dorf voller Heiler aufwachen und nicht so recht wissen, was geschehen ist. Aber keine Bange, schon bald werden Sie in die Auseinandersetzungen der beiden Mächte verstrickt! Nun ist es aber gar nicht immer so einfach, die eine von der anderen Seite zu unterscheiden – und einige der diesbezüglichen Andeutungen, die Larian-Boss Vincke anlässlich eines Besuches der PC Player im belgischen Gent machte, klingen wirklich ziemlich lecker und verwickelt. Durchaus eine Story für Erwachsene, so will uns scheinen. Leider bat uns der Mann, dazu noch nicht näher ins Detail zu gehen ...

Eins aber darf schon verraten werden: Sie treffen bereits am Anfang wesentliche Entscheidungen, wenn Sie sich für einen der drei verfügbaren Charaktere (Survivor, Magier und Krieger) festlegen. Nicht bloß im rollen-



Allein gegen eine ganze Skeletthorde – das kann doch einen Helden nicht erschüttern!

## PATRICK GRIESER, DIALOG-LITERAT

Eine definitiv gute Nachricht für die Freunde stimmungsvoller Unterhaltung: Patrik Grieser, der für die Dialoge verantwortliche Mann der Larian Studios, veröffentlichte im April seinen ersten Fantasy-Roman »Der Hüter des Taermons« (Basilisk-Verlag, gebundene Ausgabe, 611 Seiten, circa 40 Mark). Darin steht die Fantasy-Welt Audria kurz vor der Vernichtung durch üble Götzen – aber es gibt ein magisches Diadem (nämlich das im Titel genannte Taermon), mit dem sich der Tag vielleicht noch retten lässt ...




Patrick Grieser ...

... und sein Buch


Aha, das Büffet ist angerichtet. Wer es wohl eröffnen wird?


Igitt, ich habe ja schon viele eklige Spinnen gesehen, aber die hier sind echt die Krönung!

spielüblichen Sinne, sondern auch insofern, als Sie sich damit für eine bestimmte Art und Weise entscheiden, in der Sie spielen möchten – vergleichbar mit den verschiedenen Wegen bei »System Shock 2«. Der Survivor übernimmt dabei als eine Art Allzweck-Abenteurer den Part des klassischen, rätselfreudigen Hardcore-Rollenspielers, während Krieger und Magier auf ihre jeweils unterschiedliche Art und Weise mehr zu Action tendieren.

Nicht dass diese Entscheidung endgültig wäre. Wie beim erwähnten System Shock können Sie sehr wohl auch Skills der anderen Berufe erlernen (insgesamt gibt es 96 dieser Spezialfähigkeiten) und so einen Mischcharakter schaffen. Vincke erläutert die Unterschiede folgendermaßen: Man stelle sich eine Quest vor, in welcher der Held zwei erkrankte Personen retten muss – es gibt aber nur ausreichend Medizin für einen. Die actionorientierten Spieler werden sich nun entscheiden müssen, welchen der beiden Unglücklichen sie heilen wollen. Eine Wahl, die ihre Folgen für den weiteren Verlauf haben wird, aber so oder so völlig okay ist. Der Survivor hingegen stößt tiefer in das Rätsel vor und stolpert dabei womöglich über einen Weg, wie eben doch beide gerettet werden können – die Story ist also für alle Charaktere gleich, aber die Lösungswege differieren.

## Andere Helden, andere Lösungswege – aber dieselbe Story.

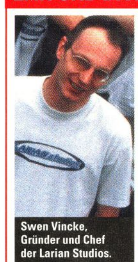
Gekämpft wird in Echtzeit, wobei allerdings ein einziger Klick auf den Gegner reicht – Dauer-Fingerübungen wie bei manch anderem Spiel sind nicht erforderlich. Es gibt recht detaillierte Automaps sowohl in Dungeons als auch auf der Oberwelt, und ein Tagebuch hilft Ihnen, Ihre Quests im Griff zu behalten. Grafisch präsentiert sich das Spiel in einer speziellen Iso-Perspektive, bei der die Kamera etwas niedriger als üblich installiert ist.

Eine besondere Erwähnung sollte wohl der Musiker des Teams finden: Kirill Pokrovski ist Russe, war noch vor der Gorbatschow-Ära Mitglied einer dortigen Heavy-Metal-Band und gehört außerdem zu jenen verkannten Genies, deren Namen in der Weltgeschichte wohl niemals auftauchen werden. Komponist, kreativer Improvisator und genialer Alleinunterhalter – Kirill ist alles in einem. Als Künstler steht er über solchen Nebensächlichkeiten wie zielgerichteter Arbeit an einer bestimmten Aufgabe. Anders gesagt: Man bekommt *immer* irgend etwas von ihm, nur eben nicht unbedingt das, was man gerade wollte.

Die Kunst besteht also darin, ihn einfach sprudeln zu lassen und das Material dann den passenden Abschnitten des Spiels zuzuordnen. Vincke spielte uns als Beispiel einen Soundtrack vor, der als Hintergrund für eine Zwergen-Taverne dient, und zwar ganz hervorragend. »Aber fragt mich besser nicht, wofür dieses Stück eigentlich gedacht war«, fügt er grinsend hinzu. Tja, wer den Umgang mit Kirill richtig beherrscht, der hält am Ende einen spektakulären Soundtrack in Händen.

Vorläufiger Eindruck: »Divine Divinity« bietet viele hochinteressante Facetten und Aspekte – wir sind rasend gespannt auf die in einigen Wochen fällige Demo, um zu sehen, wie gut die Teile zusammenpassen. **(jn)**

## LMK UND DIVINE DIVINTY


Swen Vincke, Gründer und Chef der Larian Studios.

**Seit langem gibt es immer wieder Unklarheiten über das Verhältnis von Divinity zu LMK (»Legenden der Magier-Kriege«). Die Arbeiten am seinerzeit von Attic mitentwickelten DSA-Spiel wurden ja vor geraumer Zeit eingestellt – der Gedanke, Divine Divinity sei ein leicht verändertes LMK oder ein LMK 2, liegt also nicht fern. Wir befragten Swen Vincke, Boss der Larian Studios:**

**PC Player: Also, wie sieht es aus: Was haben LMK und Divine Divinity miteinander zu tun?**
**Swen Vincke:** Nichts! Divinity ist eine komplette Neuentwicklung von uns. Schon um von der juristischen Seite her sicherzugehen, haben wir sogar die Engine völlig neu geschrieben. Und die Story ist sowieso komplett anders.

**PCP: Der rein optische Eindruck weist aber schon auf eine Verwandtschaft hin.**
**SV:** Ja, das hat zwei Gründe: Erstens verwenden wir dieselben Blickwinkel wie in LMK, nämlich eine etwas abgeflachte Iso-Perspektive. Damit hatten wir halt schon Erfahrungen gesammelt, deshalb lag das auf der Hand. Und zweitens besteht das Divinity-Team mehr oder weniger aus denselben Leuten wie damals das LMK-Team. Sogar einige ehemals bei Attic beschäftigte Grafiker arbeiten inzwischen hier bei uns. So erklären sich die Ähnlichkeiten im grafischen Stil ganz von selbst.

**PCP: Und worin bestehen dann die Unterschiede?**
**SV:** Nun, Story und Engine im Allgemeinen nannte ich bereits. Ein paar weitere Beispiele: LMK war ein partybasiertes Spiel, während Divinity auf einen Solo-Helden zugeschnitten ist. Dieser kann allerdings KI-gesteuerte NPCs anwerben, und zwar eine ganze Menge – im Extremfall acht oder neun gleichzeitig. Die Steuerung der Einwohner des Landes ist ein weiterer Punkt: In LMK wurde eine Engine verwendet, welche ähnliche Ergebnisse wie bei »The Sims« produzierte. Sie arbeitete mit einer Kombination aus Bedürfnissen und Zufallselementen. In Divinity ist das Verhalten der Menschen komplett durch Regeln gescriptet. Wenn du etwa die Schweine eines Bauern tötest, wird der mächtig böse mit dir sein, weil das in seinem Skript so vorgesehen ist, und so weiter. Oder nehmen wir die verschiedenen Spielstile je nach Hauptcharakter, worin wir eher »System Shock 2« oder »Deus Ex« als Vorbild gewählt haben.

**PCP: Warum wurden die Arbeiten an LMK denn überhaupt eingestellt? Und gibt es Aussichten auf eine Wiederbelebung?**
**SV:** Attic wollte seinerzeit eine komplette Runderneuerung der Grafik – einige Screenshots sind ja sogar noch erschienen. Das Problem bestand darin, dass aber das Geld für eine so einschneidende Maßnahme letztlich fehlte, weshalb wir uns gezwungen sahen, die Zusammenarbeit zu beenden. Es wäre gar nicht mehr viel Arbeit erforderlich, um LMK tatsächlich fertig zu stellen, aber angesichts der unübersichtlichen juristischen Sachlage lassen wir schön die Finger davon. So leid uns das für die Freunde des Spiels tut ...

# GLOBAL OPS

Je nach Einsatzgebiet ändern sich auch die Truppen-Typen - insgesamt finden Sie in Global Ops 32 Charakter-Sets.

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Barking Dog/Crave Entertainment
- **Genre:** First-Person-Shooter
- **Termin:** 3. Quartal 2001
- **Internet:** www.barkingdog.com
- **Besonderheiten:** 16 Einsatzgebiete ■ 32 Charaktermodelle ■ Sechs Spezialisten ■ 36 Waffen ■ Innovativer Commander-Modus ■ Verschiedene Wetter-Effekte

**Im Fahrwasser von »Counter-Strike« scheinen Team-orientierte FPS ganz groß in Mode zu kommen. Die Barking Dog Studios, die uns schon »Homeworld: Cataclysm« bescherten, wollen mit »Global Ops« eine neue Referenz dieses Sub-Genres aus der Taufe heben.**

**Um dieses hoch gesteckte Ziel zu erreichen, ließ man sich bei Barking Dog einige nette Novitäten einfallen, rationalisierte aber auch ein großes Feature weg: Es wird keine Einzelspieler-Missionen mehr geben, Global Ops präsentiert sich als reinrassiges Multiplayer-Spektakel.**

Doch keine Angst, auch wenn auf spezielle Einzelkämpfer-Aufträge verzichtet wird, so können auch solche Spieler, die sich während der letzten Kneipentour bei allen Freunden und Bekannten unbeliebt gemacht haben, an Global Ops teilnehmen - fehlende menschliche Mitspieler werden dann einfach durch Bots ersetzt, deren KI bis dato einzigartig sein soll.

### Brandherd Erde

Ähnlich wie in Counter-Strike stehen sich auch in Global Ops Terroristen und Ordnungshüter gegenüber, die stets versuchen, das jeweils andere Team innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits von der Wichtigkeit der eigenen Mission zu überzeugen - manchmal auch mit Waffengewalt, wenn es sein muss.

Der Titel lässt es schon vermuten: Die Krisengebiete, die Ihren künftigen Arbeitsplatz darstellen werden, sind quer über den gesamten Globus verteilt. Insgesamt 16 Schauplätze stehen dabei zur Auswahl, von der Arktis bis zum südamerikanischen Drogendschungel. Je nach Einsatzgebiet ändert sich dabei übrigens auch das Aussehen der Truppen. Während in Irland zum Beispiel IRA-Terroristen durch die Gegend schleichen, haben Sie es in Südamerika mit gut getarnten Guerilla-Kämpfern zu tun. Jedem Auftrag seine eigenen Protagonisten, das ergibt in der Summe 32 verschiedene Charakter-Sets.

### Ihr Team

Bei der Zusammensetzung Ihres maximal zwölfköpfigen Teams dürfen Sie auf sechs ver-



Jeder der Charaktere hat sich auf eine bestimmte Waffengattung spezialisiert.


Eine neue Missionsart stellen die VIP-Missions dar: Hier müssen Sie entweder eine wichtige Persönlichkeit zum Zielpunkt eskortieren oder als Terrorist dieses Vorhaben verhindern.

schiedene Spezialisten zurückgreifen. Die Palette reicht vom Scharfschützen über den Sanitäter bis hin zum Freizeit-Rambo. Einschränkungen gibt es dabei keine: Wenn Sie es für taktisch klug halten, mit zwölf Sanis in den Krieg zu ziehen, können Sie dies gerne tun. Neben Attributen wie etwa Geschwindigkeit oder Zielgenauigkeit wirkt sich die Wahl Ihres Alter Egos vor allem auf die Bewaffnung aus. So kann sich etwa nur der Scharfschütze vor dem Beginn einer Mission mit Sniper-Rifles eindecken, während großkalibrige Waffen in seinem Warenkorb keinen Platz finden. Dies heißt aber nicht, dass der Distanzkämpfer keine Bazookas benutzen kann: Werden im Einsatzgebiet diverse Waffen gefunden, können diese natürlich jederzeit mitgenommen werden, nur wird eben der Scharfschütze im Umgang mit einer schweren Waffe nicht so geübt sein wie ein Muskelprotz.

### Kommandier mich!

Die Wahl des siebten Spezialisten-Typs stellt eine echte Innovation dar: Sie bekommen die Möglichkeit als Commander aufzutreten. Dieser greift nicht aktiv ins Kampfgeschehen mit ein, sondern dirigiert die Teamkollegen aus sicherer Entfernung. Um stets über die Positionen der Kameraden sowie der Architektur des Terrains im Bilde zu sein, bedient er sich Kameras, die an verschiedenen Stellen des Areals befestigt sind, beziehungsweise auf den Schultern der Teammitglieder sitzen. Mithilfe dieser Aufnahmen, sowie einer taktischen Übersichtskarte, kann er so seine Kollegen über Feindaktivitäten informieren oder strategische Vorgehensweisen koordinieren. Interessant dabei: Auch wenn ein Spieler stirbt, bleibt die Kamera intakt und sendet weiterhin Bilder - nur eben aus einer etwas niedrigeren Perspektive ... Unzerstörbar ist dieser kleine Spion allerdings auch nicht: direkte Treffer, Schrapnelle oder Störsignale können die Verbindung durchaus auch bei einem noch lebenden Soldaten unterbrechen.

Apropos leben und leben lassen: Tritt ein Spieler ins virtuelle Nirwana ein, so muss er im Gegensatz zu Counter-Strike nicht warten, bis die komplette Partie zu Ende gespielt ist, sondern kann in Zwei-Minuten-Intervallen gemeinsam mit den Teamkollegen an einem bestimmten Respaw-Punkt (meist ein gepanzertes Fahrzeug oder ein Helikopter) neu einsteigen. Dadurch, dass so meist mehrere Spieler gemeinsam neu starten, besteht die Möglichkeit, sich neu zu formieren und eventuelle Taktiken abzusprechen - ein durchaus sinnvolles Feature, das dem Teamgedanken zugute kommen soll.

### Fast wie im richtigen Leben

Damit nicht nur die taktische Seite überzeugen kann, ließ man sich auch für die Action vor Ort einiges einfallen. So wird es wichtige Gimmicks wie Nachtsichtbrillen oder kugelsichere Westen geben, plus 36 verschiedene Waffen, von denen einige zusätzlich mit Sekundärfunktionen ausgestattet sind. Drei dieser Wummen dürfen Sie mitschleppen, und damit die sich auch wirklich deutlich voneinander unterscheiden, wird dem Ballistik-Modell besondere Beachtung geschenkt. Je nach getroffener Oberfläche und Art der Waffe, sowie der verwendeten Munition, werden die Kugeln höchst realistisch abprallen oder weichere Materialien (wie etwa Fleisch) durchdringen. So soll es möglich ein, zwei hintereinander stehende Gegner mit nur einem Schuss zu treffen oder mit einem schlecht gezielten Querschläger doch noch Schaden anzurichten.


Global Ops setzt verstärkt auf den Teamgedanken: Wer alleine durch die gegnerischen Reihen stürmt, wird sich schnell am Respawn-Punkt wiederfinden.

Neben der üblichen Kommunikation via Textfenster oder Menüs arbeitet man bei Barking Dog zusätzlich noch an einer Sprechverbindung. Die soll es Ihnen ermöglichen, via Funk mit den Mitstreitern zu kommunizieren oder, abhängig von der Lautstärke, nur jene Kollegen anzusprechen, die sich direkt neben Ihnen befinden.

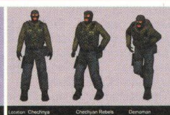
Last but not Least verspricht auch die grafische Präsentation mit verschiedenen Wettereffekten, Tageszeiten und dynamischen Lichteffekten ganz vorne mitzumischen. Jeder einzelne Charakter besteht aus ungefähr 1200 Polygonen und wird mit unzähligen Animationsphasen möglichst lebensecht in Szene gesetzt. **(Christian Daxer/md)**

## BALLERMÄNNER ...


Zwar werden Sie auf die Original-Bezeichnungen der einzelnen Waffen-Typen verzichten müssen, dank aufwändig eingescannter Texturen soll die Identifizierung aber nicht schwer fallen.

## JEDEM LAND SEIN EIGENES OUTFIT










Abwechslungsreich: Damit Sie nicht stets mit denselben Söldnern durch die Einsatzgebiete robben müssen, stehen für jede der sechzehn Locations neue Einheiten, sowohl auf Seite der Terroristen als auch bei den guten Jungs, zur Auswahl.


Bloß nicht den Überblick verlieren: Zum Glück sitzt in der Heimatbasis noch der Commander, der Ihnen wichtige Tipps geben kann.

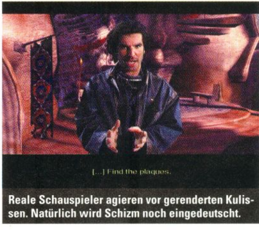



Wir schweben hier alle: Die idyllischen Landschaften sind durchaus eine Render-Reise wert.

# SCHIZM

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** LK Avalon/Infogrames
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** Juni 2001
- **Internet:** www.schizm.com
- **Besonderheiten:** Klassisches 360 Grad-Adventure à la Myst ■ Science-Fiction-Story ■ Mechanische, logische und akustische Rätsel ■ Zwei separat steuerbare Hauptcharaktere ■ 3D-Sound




Reale Schauspieler agieren vor gerenderten Kulissen. Natürlich wird Schizm noch eingedeutscht.

**Es gibt sie also doch noch, die klassischen Grafik-Adventures, bei denen man sprachlos staunend in hübschen Render-Kulissen lustwandelt.**

**Verantwortlich für die Wiedergeburt der längst totgeglaubten 3D-Wander-Abenteuer ist die in Polen beheimatete Render-Werkstatt LK Avalon. Der verdanken wir übrigens auch das Adventure »Reah«, dessen Grafik-Engine hier erneut zum Einsatz kommt.**

Die von SF-Autor Terry Dowling ersonnene »Schizm«-Story versetzt Sie zeitlich in das Jahr 2083 und örtlich auf den Planeten Argilus. Dort finden sich unbewohnte Reste einer technologisch hochstehenden Kultur. Ihre Aufgabe besteht darin herauszubekommen, warum die Ureinwohner sowie die Mitglieder diverser Forschungsstationen spurlos verschwunden sind. Dieses Problem ist umso dringender, da Ihr Versorgungsschiff »Angel« auf Grund einer unerklärlichen Fehlfunktion steuerlos um den planetaren Orbit torkelt und jeden Moment abzustürzen droht.



Solch kryptische Zugangscodes sind Ihr täglich Rätsel-Brot.

Getreu der nichtlinearen Geschichte steuern Sie abwechselnd zwei auf Argilus gestrandete Teammitglieder, wobei Sie jederzeit zwischen den beiden Protagonisten umschalten können. Das schmuck gerenderte Geschehen wird aus der Ich-Perspektive gezeigt, lässt sich um 360 Grad drehen und manchmal auch nach oben und unten schwenken. Nach jedem Mausklick erfolgt eine (manchmal länger andauernde) Kamerafahrt hin zum nächsten Haltepunkt. Dadurch wirkt das Ganze manchmal wie eine Art futuristische Sightseeing-Tour durch eine zwar menschenleere, aber durchaus schmucke 3D-Welt mit Hunderten von Schauplätzen. Ballonartige Bauten, unterirdische Industrieanlagen, schwebende Raumschiffe, farbenprächtige Außen- und Innenwelten, sowie nicht zuletzt ein der jeweiligen Situation angepasster 3D-Raumklang versprechen ein geradezu esoterisches Erlebnis.

**»Futuristische Sightseeing-Tour.«**

Viele der kunstvollen Zwischensequenzen wurden mit realen Schauspielern aufgenommen. Dank eines neuartigen Komprimierungsverfahren agieren die Mimen dabei in bildschirmfüllenden Filmchen und das mit flüssigen 25 Frames pro Sekunde. So viel Gigantismus hat freilich seinen Preis: Die CD-Version – des ursprünglich nur für DVD konzipierten – Monumentalwerks umfasst gleich fünf Silberscheiben. Und das, obwohl auf CD wahrscheinlich nur eine abgespeckte Version ausgeliefert wird. Die Rätsel bleiben aber freilich auf CD und DVD dieselben: Kryptische Buchstabencodes müssen entziffert, Maschinen und Terminals in Gang gebracht, Aufzüge in Betrieb gesetzt und akustische Codes dechiffriert werden – halt das übliche Tagwerk eines Abenteurers. **(md)**



WIE WÜRDEST DU DICH FÜHLEN, WENN SECHS FREUNDE IM KUGELHAGEL VERRECKEN?
Du warst doch für sie verantwortlich? Du hast sie in diesen Krieg geschickt! Wo warst Du? Wenn Du wirklich ihr Anführer sein willst, dann mußt Du sie taktisch klug durch diesen postapokalyptischen Horrortrip führen. Nur so wirst du den Kampf gewinnen. Und ihren Respekt.
Fallout Tactics
ENDZEIT-STRATEGIESPIEL FÜR GAMER MIT FÜHRUNGSQUALITÄTEN
14° East
Interplay
MICRO FORTÉ
FALLOUT TACTICS: Die stählerne Bruderschaft © 2000 Interplay Entertainment Corp. Alle Rechte vorbehalten. Interplay, das Interplay-Logo, 14° East, das 14° East-Logo, Fallout und Fallout Tactics: Die stählerne Bruderschaft sind Marken der Interplay Entertainment Corp. Alle Rechte vorbehalten. Micro Forté und das Micro Forté-Logo sind Marken der Micro Forté Inc. Sämtliche anderen Marken und Urheberrechte sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Exklusivvertrieb durch Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist eine Marke von Virgin Enterprises Ltd. Alle Rechte vorbehalten.
Fallout Tactics
EIN TEAM-ORIENTIERTES TAKTISCHES STRATEGIESPIEL
www.shr.cc

# OPERATION FLASHPOINT
## COLD WAR CRISIS



Schieß! Schieß doch! Bei einem Panzer hat ein Sturmgewehr wenig Sinn – aber vielleicht schaut ja der Fahrer heraus.

**Nicht mehr lange dauert es, dann kommt dieser neue Aspirant auf den Titel »Bester Taktik-Shooter« in die Geschäfte. Wir sehen uns die Kampagne an.**

**Dass der Feind aber auch nicht mal auf den Feierabend Rücksicht nimmt: Ihr Leutnant hat Ausruhen befohlen, doch Sie müssen am Abend doch noch mal in den Einsatz.**

Eigentlich wollte Ihr Zugführer nur mit dem Jeep ins Nachbardorf fahren, um vom Bataillonskommandeur den nächsten Tagesbefehl abzuholen. Doch er ist gerade fünf Minuten weg, als der Leutnant über Funk um Hilfe ruft. Das war's dann wohl mit der Pause für die Nato-Soldaten, die Russen nahen ... Flugs kommt ein Kamerad mit einem M113-Schützenpanzer vorbei und fährt Sie zur letzten gemeldeten Position. Sie steigen gerade aus, als Ihnen auch schon die Kugeln um die Ohren fliegen ... So sehen viele Missionen beim kommenden Taktik-



## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bohemia Interactive Studios
- **Genre:** Strategie-Action
- **Termin:** Mai 2001
- **Internet:** www.flashpoint1985.com www.bistudios.com

- **Besonderheiten:** Drei Inseln mit jeweils rund 144 Quadratkilometern Spielfläche ■ Detaillierte Umgebungen ■ Nicht-lineare Kampagne mit rund 30 Missionen ■ Über 20 steuerbare Fahrzeuge wie Autos, Panzer, Flugzeuge und Helikopter ■ Jede Menge Handfeuerwaffen

3D-Shooter »Operation Flashpoint« aus, der das Zeug dazu hat, einen Meilenstein zu setzen.

### Was geht?

Vor 16 Jahren gab es mal drei Inseln mit den hübschen Namen Malden, Everon und Kolgujev. Letztere ist besetzt von der Roten Armee, auf Malden haust die Nato, und Everon liegt als neutrales Gebiet genau dazwischen. Eines schönen Tages kommen die Sowjets auf die Idee, Everon einzunehmen; jedenfalls antwortet dort niemand mehr auf Funksprüche. Eine Nato-Eingreiftruppe wird aufgerieben, Malden selbst scheint in Gefahr zu sein: Der böse russische General Guba will das sowjetische Reich von dort aus wiederherstellen und alle Bestrebungen der Moskauer Regierung zur Annäherung an den Westen zunichte machen.

Fahren Sie selbst in einem Tank, müssen Sie sich um einfache Soldaten keine Sorgen machen – es sei denn, diese haben einen Raketenwerfer dabei.

Inzwischen haben Sie sich eine Deckung gesucht, denn direkt am M113 wollen Sie nicht stehen bleiben: Falls er über Sie drüberfährt, hat die Mission nämlich ein ganz schnelles Ende. An einer Stelle weiter vorn reicht der Wald bis an die Straße heran, und dort steht auch der Jeep – umgeben von sowjetischen Soldaten. Auf die eröffnen Sie das Feuer, was keine gute Idee war; für gezielte Treffer waren Sie noch zu weit weg, außerdem ist jetzt der gegnerische MG-Schütze auf Sie aufmerksam geworden. Auf Ihrer Seite der Straße befindet sich in hundert Meter Umkreis keine Deckung, außer den beiden Sträuchern, hinter denen Sie liegen. Sie fassen sich ein Herz, springen auf und rennen über die Straße zu drei Bäumen auf der anderen Seite. Keinen Moment zu früh lassen Sie sich fallen, denn hinter Ihnen spritzt schon Dreck von knappen Fehlschüssen auf. Beim Hinüberlaufen sehen Sie, wie einige Ihrer Kameraden fallen, außerdem hat ein russischer Schütze mit einer Panzerfaust den M113 erledigt. Wie kommen Sie nun weg?



Das hätte daneben gehen können: Der abgeschossene BMP-Schützenpanzer kommt direkt vor unserem Soldaten zum Stehen.

## »Sanitäter heilen Verletzungen.«

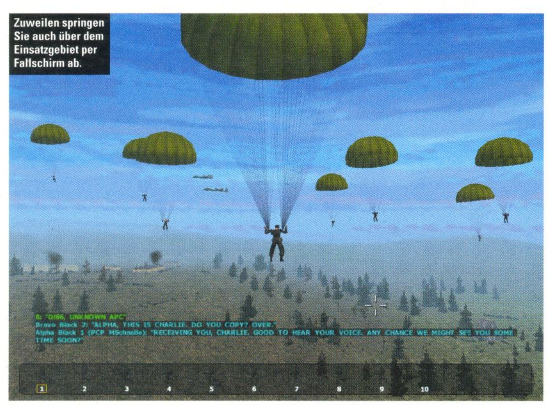
### Mobilität ist alles

In einem anderen Auftrag sollen Sie einfach nur in den nächsten Ort kommen und sich dort bei irgendeinem Colonel melden. Tja, den Jeep hat ein Sergeant mit Beschlag belegt, und es sind drei Meilen bis zu dem kleinen Küstenstädtchen. Ihr Vorgesetzter ist auch keine Hilfe, also joggen Sie los. Sie können jetzt natürlich zu Fuß laufen; aber →



Die Russen setzen einen Speznatz-Trupp ab.

# Operation Flashpoint Cold War Crisis




Zuweilen springen Sie auch über dem Einsatzgebiet per Fallschirm ab.



Erst chauffieren Sie Ihren Captain zum Hubschrauber, dann geht's los.




Ihr Kanonier erledigt aus der Cobra mit einer TOW-Rakete einen gegnerischen Panzer.

→ vielleicht findet sich ja eine Transportmöglichkeit? Vielleicht der Lkw, der dahinten ankommt? Hmm, dessen Fahrer will aber woanders hin, verspricht jedoch, Sie auf dem Rückweg mitzunehmen. Dann kommt ein gelber Skoda; na ja, besser als nichts. Doch der Fahrer, ein Zivilist, will nicht halten. Jetzt können Sie ihm natürlich die Birne weg pusten, aber ist *das* zivilisiert?

Da unten am See ist ein Steg, möglicherweise liegt dort ein herrenloses Boot? Über Ihnen knattert ein Hubschrauber, aber landen will der nicht. Endlich kommt ein Sanitätsjeep vorbei, der Sie mitnimmt ... Generell lassen sich alle Fahrzeuge benutzen, die herumstehen: Autos wie Panzer. Bei letzteren übernehmen Sie zuweilen das Kommando und geben dem Fahrer vor, wohin er fahren soll. Auch der Kanonier hört auf Sie und beschießt Ziele, die Sie vorgeben. Das klappt ebenfalls ganz vorzüglich bei AH-1 Kampfhubschraubern, die Sie selbst steuern. Blackhawk-Transporthelikopter bevölkern das Schlachtfeld sowie ihre sowjetischen Gegenstücke. Zum König der Lüfte werden Sie dann im A-10 Warzenschwein, in dem Sie allerdings alles selbst erledigen müssen.

## Sträucher, Bäume, Wälder!

Doch zurück zur Falle am Waldesrand: Ihr Zugführer funkt um Verstärkung, doch es kommt keine. Stattdessen sollen Sie sich zurückziehen. Leichter gesagt als getan, denn das Feuer wird immer wilder. Sie laufen weiter in Richtung Wald, und da – verdammt, nein, ein Treffer! Gott sei Dank hat es Sie nicht schlimm erwischt, aber mit dem Laufen ist es jetzt vorbei. Sie müssen weiterkriechen. Wenn Sie etwa an der Schulter erwischt werden, können Sie nicht mehr schießen. Befindet sich ein Sanitäter in der Nähe, kann der Ihnen helfen, ebenso Sanitätszelte und -fahrzeuge, nur müssen Sie zu denen selbst gelangen. Doch Ihr Sanitäter hört nicht mehr auf Funksprüche ...

> »Vieles bemerken Sie am Geräusch zuerst.«

Das Feuer hört langsam auf, während Sie Meter um Meter vorwärts kommen. Aus der Entfernung sieht es jetzt beim Jeep ganz friedlich aus, die Soldaten darum herum liegen getroffen am Boden. Langsam, immer weiter und weiter – hat sich da nicht etwas bewegt?

Das Gelände mit seinen richtigen Wäldern mit Büschen und Sträuchern sorgt für albtraumhafte Sichtverhältnisse, vor allem bei zunehmender Dunkelheit. Das kann zu paranoiden Gefühlsausbrüchen führen, denn überall könnte ja schließlich jemand stecken. Achten Sie zudem auf Ihre Kameraden, denn es wäre nicht der erste Soldat, der versehentlich von seinen Waffenbrüdern erschossen wurde. Jedenfalls bemerken Sie viele Dinge am Geräusch zuerst, etwa den Hubschrauber, der sich jetzt nähert. Im Wald sind Sie jedoch relativ sicher vor dem Ding, denn überall können die Piloten nicht hinsehen.



Aus der A-10 heraus haben Sie eine ungeheure Feuerkraft zur Verfügung.



Diese setzen Sie gegen Panzer ein; auf Grund der hohen Geschwindigkeit ist das Zielen nicht ganz so einfach.

## Kleine Waffenkunde

Da bricht tatsächlich ein gegnerischer Soldat durchs Unterholz und wird von Ihnen erledigt – leider haben Sie jetzt Ihre letzte Munition verschossen. Aber der Russe hat doch sicherlich was dabei; genau, ein AK-47-Sturmgewehr und einen Raketenwerfer. Also werfen Sie Ihr M-16 weg und nehmen die Büchse – soll doch jemand kommen! Wie die einblendbare Karte zeigt, kommen Sie ziemlich genau neben dem Jeep wieder aus dem Wald heraus. Doch oh weh! Der Wagen ist kaputt, was Sie aus der Entfernung vorher nicht feststellen konnten. Alles, was Sie von hier aus noch sehen, sind tote Soldaten. Doch irgendwo muss noch ein Sowjet stecken, denn ansonsten wäre ja die Mission vorbei ...

Leider lassen sich vor Spielbeginn keine Waffen zusammenstellen, doch als einfacher Soldat bekommen Sie ja eh das, was befohlen ist. Also haben Sie dort Maschinenpistolen (für gelegentliche Spezialeinsätze geeignet), Sturmgewehre, MGs (mit denen sich recht zügig ein Schussfeld säubern lässt, wenn man nur genug Munition hat), Scharfschützenflinten und jede Menge Spezialwaffen. Dazu kommen stationäre MGs, Waffen auf Fahrzeugen oder das MG in der Seitentür eines Hubschraubers.

Inzwischen liegen Sie neben der Straße und warten auf den Russen, doch der kommt und kommt nicht. Irgendwo muss er doch sein. Sie kriechen weiter und werden plötzlich unter Beschuss genommen. Nachdem sich Ihr Herzschlag wieder beruhigt hat, sehen Sie ihn – er liegt im Straßengraben. Ein gezielter Schuss, und das Theater ist vorbei. Nun können Sie sich abholen lassen und erholen. Doch am nächsten Tag geht's weiter ... **(mash)**

# JUMPGATE

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Netdevil/Mightygames
- **Genre:** Online-Weltraumsimulation
- **Termin:** unmittelbar bevorstehend
- **Internet:** www.mightygames.de
- **Besonderheiten:** Für ein Onlinespiel sehr ansprechende Grafik ■ Verschiedene Kooperations-Möglichkeiten ■ Missionsbasiertes Spiel



Auf dem Markt einer Weltraumstation – hier ist buchstäblich alles zu haben ...

**Es gibt drei Möglichkeiten, um im Weltraum zu überleben: als Händler, als Prospektor oder als Krieger! Klare Kiste, nur die NASA weiß das noch nicht ...**



Grün leuchtete der Schutzschirm des Gegners, als ihn unser Energiestrahl traf. Hach, K.H. Scheer hätte seine Freude dran gehabt!

**Aber sie wird es bald erfahren, die NASA, denn demnächst geht ein neuer Online-Multiplayer-Titel »auf Sendung«, der ein bisschen wie eine Mischung aus »Elite« und »X« wirkt.**

Wie im Vorspann schon angedeutet, werden Sie hier anfangs gebeten, sich einer von drei Fraktionen anzuschließen: Die Solrain repräsentieren dabei eine Händlerrasse, die Quantar haben sich auf interplanetaren Bergbau spezialisiert, und die Octavianer ballern halt wild in der Gegend rum.

Optisch sieht das Spiel ausgesprochen lecker aus, ist aber in puncto Steuerung doch eher für Simulationsfreunde und Leute ausgelegt, die beim Fliegen ein physikalisch richtiges Gefühl erwarten. Denn wie schon beim bereits erwähnten Elite ist hier eine Verzögerungs-Routine am Werk: Es dauert seine Zeit, bis der Eimer Fahrt aufgenommen hat, und das Bremsen geht dementsprechend auch nicht von jetzt auf sofort. Und – natürlich – sind Manöver nur möglich, solange die Schubdüsen arbeiten! Wer also seinem Gegner während eines Gefechtes auf den Fersen bleiben will, sollte schon etwas motorisches Feingefühl entwickeln.

Aus diesem Grunde hat Netdevil wohlweislich einen Simulator eingebaut, mit dem Sie das Fliegen, Kämpfen und Andocken erstmals üben können, bevor Sie sich als hilfloser Frischling die Wertung durch ständiges Rammen der Raumstation versauen. Positive Erfahrungspunkte sind hier nämlich nicht nur für die Reputation wichtig, sie entscheiden auch darüber, welche der vielen verschiedenen Zusatzapparate Sie in Ihr Schiff einbauen dürfen.

Wenn Sie es weniger auf ständige Raumgefechte abgesehen haben, können Sie die Summe dieser Punkte auch durch erfolgreich abgeschlossene Missionen erhöhen. Doch Vorsicht: Manche scheinbar einfachen Aufträge führen Sie durch gegnerisches Territorium – bevor Sie eine solche Mission annehmen, sollten Sie also lieber zuerst die Sternenkarte zu Rate ziehen. Die wirkt auf den ersten Blick ziemlich wirr und unübersichtlich, kann aber beliebig gezoomt und gedreht werden, bis Sie schließlich einen Blickwinkel finden, der Ihnen das verrät, was Sie wissen möchten. Wer doch einmal in den kosmischen Staub beißt (und das wird sich auf die Dauer kaum vermeiden lassen), bekommt fürsorglich ein neues Schiff gestellt und sogar einen Teil der Ausrüstung in Form von Kohle ersetzt.

Die generelle Handhabung erweist sich als nicht unbedingt einfach (Icons, ich hör euch trapsen), weshalb auf ein gutes und umfassendes Handbuch gehofft werden darf. Zumindest in der momentanen Version gibt sich »Jumpgate« zudem noch recht zickig (beispielsweise wird bei GeForce-Karten zwingend der »Detonator 3«-Treiber vorausgesetzt – wer ihn nicht unter der Haube hat, darf sich erst mal durch Foren und Buglisten wühlen, um der Ursache des Fehlers auf die Spur zu kommen), und da können wir Mightygames nur raten, die knappe Zeit bis zur Veröffentlichung gut zu nutzen! **(jn)**

### JUMPGATE: WIE, WOHER, WIE TEUER?

**Das Spiel wird ganz normal im Handel erhältlich sein, mit Schachtel, Handbuch und allem Drum und Dran. Darüber hinaus fallen Gebühren an (der erste Monat ist allerdings frei), wofür verschiedene Modelle auch per Bankeinzug geplant sind – der Besitz einer Kreditkarte wäre damit also nicht zwingend erforderlich. Bei monatlicher Zahlung werden die Kosten mit voraussichtlich 20 Mark etwa den Gebühren vergleichbarer Online-Spiele entsprechen.**



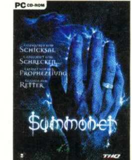
Wenn man die Karte nicht drehen, wenden und zoomen könnte, wäre sie schon ein kleines bisschen unübersichtlich!

# RÄTSELN UND

**A**uch in dieser Ausgabe verlosen wir wieder einen High-End-Spiele-PC (AMD Athlon Thunderbird 1000 MHz, 256 MByte RAM, Belinea 17"-Monitor, ASUS V7700T 64 MB DDR (GeForce 2 GTS), 30,7 GByte Festplatte, DVD-Laufwerk, Soundblaster Live! Player 5.1, Dexxa Internet-Keyboard), individuell zusammengestellt von der Firma Alternate. Wir haben dabei nicht nur an die inneren, sondern auch an die äußeren Werte gedacht und das Einzelstück mit edlen Airbrush-Motiven geschmückt. Knacken Sie das Kreuzworträtsel, tragen Sie das Lösungswort in die Mitmachkarte von Seite 115 ein und schicken diese dann an uns. E-Mails nehmen nicht an der Verlosung teil!

## 1. PREIS
## EIN HAND-DESIGNTER

## 2.-11. PREIS
## JE EIN SPIEL SUMMONER




Kreuzworträtsel – Fragen (zeilenweise):

- mag. Rüstung der Zauberin (Diablo 2)
- Amazone in Severance
- Battlemech-Klasse
- für ältere Spiele wichtig
- Futter für die Black & White-Kreaturen
- Kinderspielserie
- Schauplatz von Might & Magic 4 und 5
- Flugsimulation (...-2 Sturmovik)
- neue Landschaft in Sudden S. Forever
- Internet-domain f. Frankreich
- Held von Summoner
- nur eine pro Akt (Diablo 2)
- Einbruch-Simulation (ohne Artikel)
- Battlemech (Innere Sphäre)
- Weltraumserie von Volition vor Summoner
- Festplatten-Hersteller
- ... Fighters
- ...Craft, ...lancer
- Anfang e. Internet-Adresse
- Rollenspiel-Fähigkeiten
- Power-Up bei Q3-Team-Arena
- Ingenieur in Project Eden
- Action-Strategie von Activision
- Wettbewerb in Motocross Madness
- Wiggles-Entwickler (... .ost)
- Testversion
- Strategiespiel (Sternenfahrer von ...)
- wird bei El-Fish simuliert
- Vampire-Charakter
- Adventure um Twinsen (Abk.)
- aktuelles Projekt v. Lara Croft
- Windows-ME-Nachfolger
- Softwarefehler
- Vertrieb v. Sudden Strike
- Verlag der PC Player
- trägt Delphi in der US-Version
- Heldin von The longest Journey (Vn.)
- Unreal-Waffe (... Cannon)
- Immunität d. Paladins (I.D.: Herz d. Winters)
- Abk. für virtuelle Realität
- für Mech Warrior 4 designter Mech
- dafür gibt es noch e. Flatrate v. d. Telekom
- neue Spielart bei Midtown Madness 2
- Zwischenspeicher
- Fluss in Italien
- Kfz.-Kennzeichen f. Mannheim
- Strategiespiel von Infinite Loop
- Spielmode bei NBA Live 2001 (... on ...)
- Farbe der Buben in Alice
- wird ein L.-15-Druide nie (Herz d. Winters)
- Abk. für Aktiengesellschaft
- Vollversion der PCP-4/01 (Aufschwung..)
- Verlängerung des Rückens
- maximal steuerbare Figuren in Summoner
- Flugeinheit (Sacrifice)
- neue Charakter-Klasse (D2-Erw.)
- Wirtsch.-Simulation von EA (1983)
- Entwickler von Seven Kingdoms 2 (... Soft.)
- Hersteller v. Hidden & Dangerous (... 2)

**LÖSUNGSWORT:**

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| B | E | S | C | H | W | O | E | R | E | R |

Einsendeschluss ist der 23.05.2001, von der Verlosung ausgeschlossen bleiben der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Future Verlages und der Firma THQ.

# GEWINNEN!

## SPIELE-PC IM AIR-BRUSH-LOOK




**Gewinnen Sie diesen schicken, mit einem Airbrush-Motiv geschmückten PC* im Wert von rund 5000 Mark! Ermitteln Sie nur das gesuchte Wort aus dem nebenstehenden Kreuzworträtsel.**

ALTERNATE – DAS PASST! – COMPUTERVERSAND GMBH
www.alternate.de

* Abbildung ähnlich

**Lösung des Kreuzworträtsels aus der letzten Ausgabe**
**05/2001**

**Lösungswort: Bitmapbrothers**

### Gewinner aus 04/2001

**Air-Brush-PC-Motiv: Gothic**

Andreas Levers, Ahaus

**Je ein Spiel: Gothic**

- Frank Abelbeck, Langenhagen
- Thilo Engels, Oldenburg
- Robin Kuwan, Frankenthal
- Max Schütz, Lonnerstadt
- Emin Yener, Hamburg

# MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

**Im Krieg geht es um mehr als Leben und Tod: Schließlich winken jede Menge Orden, und wer riskiert dafür nicht gerne mal einen Bauchschuss ...**

Grüß Gott Herr Offizier, gestern warn Sie noch nicht hier!

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** 2015/Dreamworks Interactive/Electronic Arts
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** Oktober 2001
- **Internet:** www.2015.com
- **Besonderheiten:** Im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ■ Angeregt durch Steven Spielberg ■ Quake-3-Engine ■ Historische Waffen ■ Wettereffekte ■ Unterschiedliche Schauplätze

**Orden sind eine feine Sache – auch im Zweiten Weltkrieg wirkte eine mit ihnen dekorierte Heldenbrust gleich viel attraktiver auf die holde Weiblichkeit. Selbst beim eigenen Begräbnis machen sich Blechsterne ganz ausgezeichnet – erst recht, wenn es sich dabei um eine der höchsten Auszeichnungen handelt, die »Medal of Honor«.**

Selbstredend winkt diese und eine Reihe anderer militärischer Dekorationen demjenigen, der bei »Medal of Honor: Allied Assault« wichtige Aufträge erledigt. Ehrensache, sich da besonders ins Zeug zu legen, zumal wenn Ihr Gegner das Dritte Reich ist und von Ihrem Handeln die Freiheit der Welt abhängt. Klingt pathetisch, fast wie bei einem Hollywood-Spielfilm? Kein Wunder, schließlich regte Regie-Hohepriester Steven Spielberg höchstpersönlich dieses Spiel an, nachdem er von seinen Dreharbeiten zu »Der Soldat James Ryan« zurückgekehrt war. Zunächst entstand ein PlayStation-Titel, mittlerweile bläst Dreamworks Interactive zum Angriff auf die 3D-Shooter-Domäne PC, wo die Genre-Konkurrenz bekanntlich deutlich härter ist. Das wissen auch die verantwortlichen Produzenten und haben sich daher entschieden, für diese Plattform ein völlig neues Spiel zu entwickeln. Zu diesem Zweck hat sich Dreamworks das talentierte Team 2015 aus Tulsa, Oklahoma, geangelt. Diese recht unbekannten Designer machten bislang durch eine überraschend gelungene Zusatz-CD für einen eher mäßigen Actionreißer von Activision auf sich aufmerksam.

**»Steven Spielberg höchstpersönlich regte diesen Titel an.«**



Meine Flieger, deine Flieger – der Unterschied ist hier ganz wichtig.

Duell über große Distanz: Wer zuerst trifft, bleib am Leben – zunächst jedenfalls.

Auch für Unteroffiziere gilt: Wer brüllt hat Unrecht.

Captain Dale Dye drillt das Entwicklerteam beim Paintball-Spiel.

Nachts sind alle Brücken blau.

## Soldatenleben

Um den hohen PC-Standards zu genügen, wurde die »Quake 3«-Engine als Basis ausgewählt, wobei 2015 eigene Anpassungen vornehmen will, ja bereits vorgenommen hat. So wurde der allseits beliebte Lens-Flare-Effekt in die Tonne gehauen – zu Gunsten eines realistischeren Blendungs-Effektes, der eher dem entspricht was uns allen wiederfährt, wenn wir unachtsam in die Sonne blinzeln. Wettereffekte und wechselnde Tageszeiten liegen ebenfalls ganz auf der Realismus-Schiene, die bei Medal of Honor gefahren wird. Peter Hirschmann, verantwortlicher Produzent bei Dreamworks, betonte jedoch bei einem persönlichen Gespräch, dass bei allen Bemühungen um Authentizität stets der Spielspaß im Vordergrund steht. »Man soll die Leistungen der Soldaten nacherleben können«, stellte er als ein zu erreichendes Ziel des Entwickler-Teams heraus. In gewisser Weise sei Medal of Honor sogar ein historisch wertvolles Programm, mit dem der heutigen Generation computerspielender Kids der Zweite Weltkrieg nahe gebracht werden soll. Ein hehrer Anspruch, zumal er gleichzeitig die Geradlinigkeit betont, mit der Sie sich durch die Level schießen werden – garantiert ohne umständliche Planungsphasen, Ehrenwort.

Ausgesprochene Geradlinigkeit ist auch eine Eigenschaft von Captain Dale Dye, dem militärischen Berater des Medal-Projekts. Als ehemaliger, hoch dekorierter Marine assistierte der Vietnam-Veteran bereits Steven Spielberg bei seinem Soldat-Ryan-Film und half bei der cineastischen Inszenierung der Landung in der Normandie zu Beginn des Opus. Seine erste Maßnahme für die Programmierer bei 2015 war es, die Jungs zwei Tage bei Paintball-Geländespielen und taktischen Übungen in die Kriegskunst einzuführen. Gleichzeitig wurden die Bewegungen der Laien-Soldaten aufgezeichnet, um sie spä- →

# Medal Of Honor: Allied Assault

Diesem Panzer sollten Sie nicht im Dunklen begegnen.

→ter von den Grafikern für die Animationen der Charaktere nutzen zu lassen.

Es soll erfahrbar werden, dass ein Soldat eben nicht einfach mal rasch einen Fünf-Kilometer-Sprint hinlegt und dann noch immer akkurat zielen kann. Da überrascht es nicht, wenn davon die Rede ist, die Mimik und die Lippenbewegung der Figuren lebensnah einfangen zu wollen. Bei einer ersten Vorführung wurde allerdings erst ein bislang unbelebter Level gezeigt – garantiert »deutschenfrei«, wie Hirschmann erklärte.

### Soldatensterben

Deutschen werden Sie im fertigen Spiel jedoch zur Genüge begegnen. Egal ob einfache Wehrmachtsoldaten, Offiziere, Scharfschützen, Pioniere, Hundeführer, SS- und Waffen-SS-Kämpfer, Taucher, Gestapo-Leute oder fiese Nazi-Wissenschaftler – mit den bereitstehenden 22 Arten digitaler Komparsen sollten sich die geplanten 20 bis 24 Level, verteilt auf sieben Missionen, locker füllen lassen.

Hinzu kommt reichlich schweres Gerät wie Tiger-Panzer, Stuka-Flugzeuge, V2-Raketen sowie voraussichtlich einige vom Spieler selbst steuerbare Fahrzeuge, darunter Jeeps oder M4-Sherman-Panzer. Wohl 21 tragbare Waffen bis hin zum Flammenwerfer, zusätzlich vier stationäre Waffensysteme, lassen destruktive Naturen sicherlich aufhorchen. Diese Tötungswerkzeuge sollen wie die historischen Vorbilder zu benutzen sein, was wilden Ballerorgien einen Riegel vorschieben könnte.

Der Berater Captain Dye achtet darauf, taktisches Vorgehen in den Spielablauf zu integrieren. Wer nicht in Deckung bleibt, ist so eine willkommene Zielscheibe für die angestrebte hohe Gegner-Intelligenz. »Dumme Infanteristen überleben nicht«, fasst er markig das zusammen, was die Programmierer eher damit umschreiben, dass die deutschen Soldaten stets flexibel und glaubhaft reagieren sollen. Nebenher werden Sie voraussichtlich für einen Trupp eigener Soldaten verantwortlich sein – wie genau dies vor sich gehen wird, ist derzeit nicht genau klar.

**»Dumme Infanteristen überleben nicht.«**



Die Ruhe trügt – die bösen Deutschen lauern sicherlich irgendwo im Fachwerk, die guten Deutschen sind gerade auf Mallorca.



Merke: Soldaten ohne korrekt sitzende Uniform fallen stets als Erste.

Äußerst vielfältig ist die Palette der vorgesehenen Schauplätze: Sie werden zunächst in der Rolle von Lt. Mike Powell in Nordafrika eingesetzt und anschließend vom OSS, dem CIA-Vorgänger, angeworben. Im norwegischen Tondheim sollen U-Boote sabotiert werden, später stehen Kommando-Unternehmen auf V2-Stellungen, eine Zusammenarbeit mit dem französischen Widerstand sowie Aktionen zur Einnahme einer Rheinbrücke auf dem Programm. Wirklicher Höhepunkt und ehrgeizigster Abschnitt des Programms ist die beabsichtigte Simulation der Landung in der Normandie am Omaha-Beach. Wie bei allen Einsätzen wird dort die Mission nicht mit Erreichen des militärischen Ziels beendet sein. Essenziell ist es, wieder mit heiler Haut aus dem Kampfgebiet herauszugelangen, sonst sind Sie zwar ein Held, leider jedoch ein ziemlich toter.

Am Mehrspieler-Modus wird kräftig herumkonzeptioniert, voraussichtlich wird es, neben dem hier politisch korrekt in »Last Man Standing« umgetauften Deathmatch und dem Capture-the-Flag, auch Karten für kooperatives Vorgehen geben. **(tw)**

# C&C: ALARMSTUFE ROT 2 – YURI'S REVENGE

**Westwood ist für die eigene »Command & Conquer«-Serie ein stets zuverlässiger Lieferant von Missions-CDs. »Alarmstufe Rot 2« macht da keine Ausnahme.**

Kaserne in frischem Design: Yuri bildet hier seine Infanteristen aus.

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Westwood/Electronic Arts
- **Genre:** Echtzeitstrategie
- **Termin:** Herbst 2001
- **Internet:** www.westwood.com

■ **Besonderheiten:** Drei Kriegsparteien ■ Selbstständiger Yuri ■ Neue Kampagne mit 14 Missionen ■ Zehn Mehrspieler-Co-Op-Missionen ■ Neue Einheiten und Gebäude ■ Interessante Schauplätze ■ Neue Video-Szenen

**Wenn ein Spiel halbwegs erfolgreich ist, lässt eine Zusatz-CD meist nicht lange auf sich warten. Erst recht, wenn die Verkäufe des Hauptprogramms in die Hunderttausende gehen.**

Speziell in Deutschland verkaufte sich »Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2« trotz traditionellem Design wie Bier auf dem Oktoberfest. Logisch, dass Westwood die zahlreichen Fans mit neuen Missionen beglücken möchte. Angesichts der zu erwartenden Umsätze will man sich auch nicht lumpen lassen und verspricht gar die umfangreichste Zusatz-CD der Westwood-Geschichte. Natürlich wird es frische Einheiten und Gebäude – geplant sind insgesamt 30 – sowohl für die Sowjets als auch die Alliierten geben. Ehrensache, dass eine neue Kampagne mit 14 Missionen serviert wird.

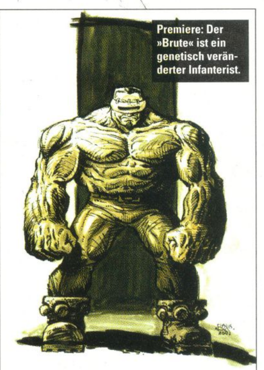
Tödliche Schönheit: ihre teuflische Waffe, lässt Opfer wie Ballone platzen.

### Yuri will's wissen

Doch der besondere Clou ist der Gegner, mit dem Sie konfrontiert werden: Yuri. Bislang war Yuri nichts weiter als ein vom Spieler zu kontrollierender Charakter auf Seiten der Russen. Nun jedoch macht sich Yuri mit seinen übersinnlichen Fähigkeiten selbständig und strebt nichts geringeres als die Weltherrschaft an. Sie können ihn nur stoppen, indem Sie mit einem zeitreisenden Einsatztrupp in die Vergangenheit reisen und dort seine bösen Pläne vereiteln. Yuri schaut Ihrem Tun jedoch nicht tatenlos zu, sondern entsendet einfach ebenfalls seine mit Gedankenkräften gesegneten Truppen. Illustriert werden die dramatischen Ereignisse durch – voraussichtlich insgesamt eine Stunde dauernde – speziell gefilmte Videosequenzen, bei denen wieder Udo Krier als Yuri und Kari Wuher als Tanya agieren sollen.

Sehr reizvoll ist die Aussicht auf zahlreiche hübsche Schauplätze wie Kairo, San Francisco, Sydney, Hollywood, Seattle und sogar Transsilvanien. Während Sie in der Solo-Kampagne gegen Yuri antreten, sollen Sie im Mehrspieler-Modus auch auf die Seite von Yuri wechseln dürfen. Zudem ist vorgesehen, in zehn Missionen kooperativ über Internet oder Netzwerk mit einem Freund gemeinsam den Feind zu besiegen. **(tw)**

**»Yuri macht sich selbstständig.«**



Premiere: Der »Brute« ist ein genetisch veränderter Infanterist.



Dieses Minenfahrzeug wird jetzt von Sklaven mit Erz gefüttert.

# COMMAND & CONQUER: RENEGADE

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Westwood/ Electronic Arts
- **Genre:** Action
- **Termin:** 4. Quartal 2001
- **Internet:** www.westwood.com
- **Besonderheiten:** Angesiedelt im C&C-Universum ■ Große Außenareale ■ Betreten von Gebäuden ■ Charakterentwicklung im Mehrspieler-Modus ■ Steuerbare Fahrzeuge

**Der Action-Ableger der bekannten Strategiespiel-Reihe nimmt allmählich Gestalt an. Von einer Vorführung brachten wir neue Bilder und Informationen mit.**

Offenes Feuer in geschlossenen Räumen ist eigentlich verboten.

**Westwood versteht es stets, durch ein Wechselbad aus Geheimniskrämerei und großspurigen Ankündigungen das Interesse an seinen Produkten wach zu halten. In einer Londoner Kaserne durften diesmal einige Journalisten einen Blick auf erste »Renegade«-Level werfen.**

»Im Herbst, spätestens bis Weihnachten ist Renegade fertig. Dann gibt es eine Renegade-Weihnacht!«, lässt Co-Produzent Joseph Selinske bereits zu Beginn die Katze aus dem Sack. Dabei funkeln seine Augen – ob vor Stolz über das Produkt oder in Vorfreude auf erwartete Rekordumsätze sei dahingestellt.

Doch dann holt er erst einmal weit aus, um die Skeptiker im Saal einzufangen: Bereits während der Arbeit am ersten »Command & Conquer« entstand nach seinen Worten die Idee zu Renegade, damals hielt Westwood die



NOD-Soldaten mit NOD-Fahrzeugen vor einem NOD-Gebirge.

Dieser Fahrer bremst nicht für NOD-Soldaten.

Der Herbst ist nah, die Ernter sind schon da!

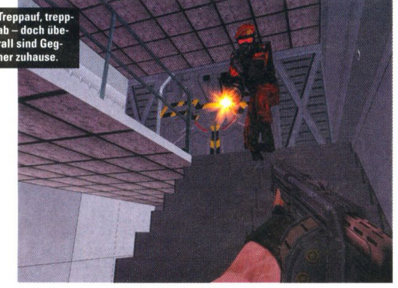
Computertechnik jedoch nicht für ausgereift genug. Erst heute könne ein Titel realisiert werden, bei dem Sie tief und direkt ins C&C-Universum eintauchen. Die Entwicklung der Strategiespiel-Reihe bliebe von Renegade unberührt, da es zeitlich während des Ur-Command-&-Conquer angesiedelt sei.

Schon die erste Szene ist tatsächlich der Handlung des Echtzeit-Strategieklassikers entlehnt: Während ein Schiff mit Verstärkung vor der Küste kreuzt, führen Sie am Ufer eine Operation durch und sabotieren die Verteidigungsstellungen. Sie agieren dabei als Captain Nick Parker, genannt »Havoc«. Als Veteran der GDI sind Sie bestens für Kommandounternehmen geeignet, und werden im Verlauf der Solo-Kampagne auch genügend solche Einsätze absolvieren müssen. »Der Gedanke, eine Kommando-Einheit ins Zentrum eines Actionspiels zu stellen, war einfach nahe liegend«, erläutert Selinske. Havoc soll sich speziell durch unorthodoxe Methoden auszeichnen, von niemandem Befehle annehmen und große Explosionen lieben.

**»Es gibt eine Renegade-Weihnacht!«**

### Action ist Trumpf

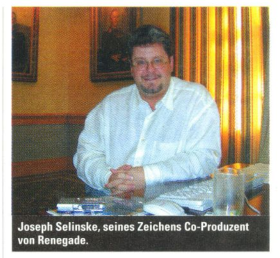
Größter Trumpf ist selbstredend die C&C-Welt: »Mit Renegade wollen wir einerseits die C&C-Spieler ansprechen. Die Strategen ködern wir mit der Aussicht, wirklich einmal den Tempel von NOD betreten zu können oder einen Buggy zu steuern. Andererseits soll Renegade auch den typischen Action-Spieler begeistern, der in der Vergangenheit mit C&C keinen großen Kontakt hatte«, so Selinske. Tatsächlich werden sich viele der altbekannten Gebäude und Fahrzeuge wiederfinden, so der Humm-Vee, der NOD-Apache und -Hovercraft. Orca-Helikopter kreisen über riesigen Außenarealen, innerhalb von Gebäuden wird Tiberium verarbeitet. Der regierende NOD-Oberschurke Kane wird allgegenwärtig sein, kann aber auf keinen Fall getötet werden, um die C&C-Geschichte nicht durcheinander zu bringen. Gedacht ist eher an Dialoge und Wortgeplänkel zwischen Havoc und dem glatzköpfigen Kane. Bislang wird von 15 bis 20 Waffen ausgegangen, wobei ein zweiter Waffen-Modus für mehr Abwechslung beim Gegnerabmurksen sorgen soll. Neben tragbaren Ionenkanonen dürfen Sie sich auf Flammenwerfer, Scharfschützengewehre, C4-Sprengstoff sowie mit Tiberiumgas gefüllte Chem-Sprayer gefasst machen.



Treppauf, treppab – doch überall sind Gegner zuhause.

### Ego-Shooter mit Tiefgang?

Natürlich sollten Sie bei den Einsätzen nicht blindwütig in der Gegend herumschießen, Westwood will sogar einen gewissen taktischen Tiefgang vorsehen. Letztlich wirkt Renegade jedoch wie ein typischer Ego-Shooter, nur beim Herumbrausen in einem Vehikel betrachten Sie das Gefährt von außen. Wer mag, soll immerhin selbst beim Herumrennen jederzeit auf diese Ansicht umschalten dürfen.



Joseph Selinske, seines Zeichens Co-Produzent von Renegade.

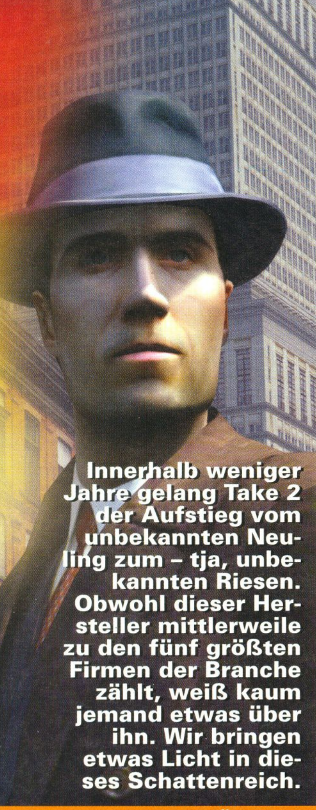
Das Herz von Renegade ist eine selbstentwickelte Engine, die mit dem Quake- und Unreal-Grafikzauber der Konkurrenten mithalten soll. Der Vorführversion ging allerdings recht schnell die Puste aus, in den nächsten Monaten soll die Geschwindigkeit daher noch um den Faktor drei bis vier gesteigert werden. Andere optische Details sind bislang ebenfalls noch unvollkommen, darunter das Aussehen des Wassers – sicher ein Fall für ein wenig kommenden Feinschliff.

Auf die bisher für C&C so typischen Videofilm-Sequenzen werden Sie wohl verzichten müssen, dafür sind gerenderte Sequenzen vorgesehen, durch welche die Handlung weitererzählt wird. Auch im Mehrspieler-Modus müssen Opfer gebracht werden: Die bisher angekündigte »Capture the Moebius«-Variante wird nicht realisiert, dafür soll es neben Capture-the-Flag und Deathmatch einen C&C-Modus geben. Letzterer beruht darauf, die eigene Basis zu verteidigen und dabei das Team und die Basisstation zu verbessern. Bei Mehrspieler-Partien wird im Übrigen voraussichtlich eine eingeschränkte Charakter-Entwicklung möglich sein. **(tw)**

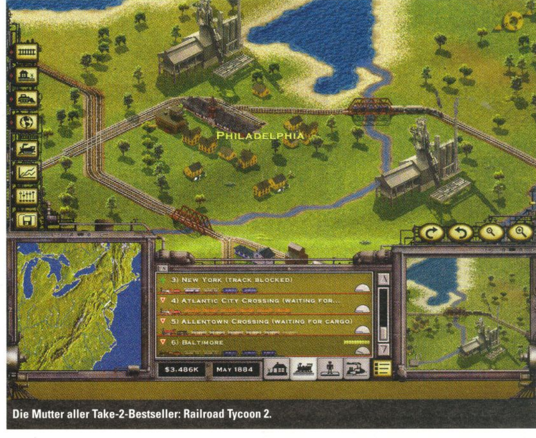
Firmenhistorie: Take 2 Interactive



# DAS SCHATTENREICH



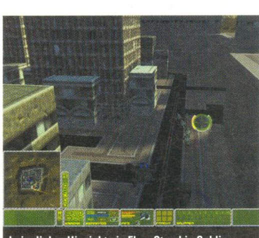
**Innerhalb weniger Jahre gelang Take 2 der Aufstieg vom unbekannten Neuling zum – tja, unbekannten Riesen. Obwohl dieser Hersteller mittlerweile zu den fünf größten Firmen der Branche zählt, weiß kaum jemand etwas über ihn. Wir bringen etwas Licht in dieses Schattenreich.**




Die Mutter aller Take-2-Bestseller: Railroad Tycoon 2.

**Also, Electronic Arts ist Ihnen sicher ein Begriff. Auch von Activision haben Sie schon gehört, erst recht von Eidos. Aber Take 2 Interactive? Wer da eine Jazz-Formation, einen Discounthändler oder eine Süßwarenmarke vermutet, ist natürlich schief gewickelt, wir würden ja sonst wohl kaum über dieses Unternehmen ein Wort verlieren. Tatsächlich handelt es sich um einen der größten Spielehersteller der Welt.**

Sie haben richtig gehört: Je nachdem, welche Berechnungsmaßstäbe man anlegt ist diese Firma der viert- oder fünftgrößte Computer- und Videospielehersteller im deutschen Markt, weltweit gesehen gilt ähnliches. Überrascht? Vielleicht haben Sie selbst bereits ein oder zwei Take-2-Spiele im Regal liegen, ohne es zu wissen, denn in der Öffentlichkeit tritt Take 2 bislang eher dezent auf. Diverse Entwickler, sowie zusätzlich unterschiedliche Label wie »Rockstar Games«, verschleiern ungewollt die Herkunft und verwässern die Marke Take 2. Dabei wäre dies gar nicht notwendig, denn bei Titeln wie »Duke Nukem Forever«, »Railroad Tycoon 2«, »GTA 2«, »Hidden & Dangerous«, »Max Payne« oder jüngst »Tropico« bräuchte man sich nicht so schamvoll zurückhalten. Anderer- →



In jeglicher Hinsicht ein Flop: Starship Soldiers.

## TAKE-2-TITEL IM ÜBERBLICK

### Star Crusader (1993/94)



Eine Mischung aus »Wing Commander« und »TIE-Fighter«: Der erste Take-2-Titel war trotz optischer Mängel durchaus gelungen. **Siehe: PC Player 11/94.**

### Hell (1994)



Ein trotz Staraufgebot (Dennis Hopper, Grace Jones) eher schlaffes Multimedia-Adventure rund um einen Aufstand im höllisch-streng regierten Amerika anno 2095. **Siehe: PC Player 2/95.**

### Millenia (1995)



Trotz Weltraumlook ein mäßiges Strategiespiel, bei dem vier ausgestorbene Völker zeitreisenderweise zu alter Blüte geführt werden sollen. **Siehe: PC Player 2/96.**

### Ripper (1996)



Bei diesem weiteren, interaktiven und leicht unappetitlichen Multimedia-Adventure kämpfen Sie im New York des Jahres 2040 gegen einen fiesen Massenmörder. **Siehe: PC Player 5/96.**

### Dark Colony (1997)



Take 2 veröffentlichte dieses von Gametek entwickelte Echtzeit-Strategiespiel um den Kampf der Menschheit gegen Außerirdische. **Siehe: PC Player 11/97.**

### Black Dahlia (1998)



Die 40er Jahre in Amerika: Ein Serienmörder und Nazis füllen dieses Krimi-Adventure. **Siehe: PC Player 5/98.**

### Railroad Tycoon 2 (1998)



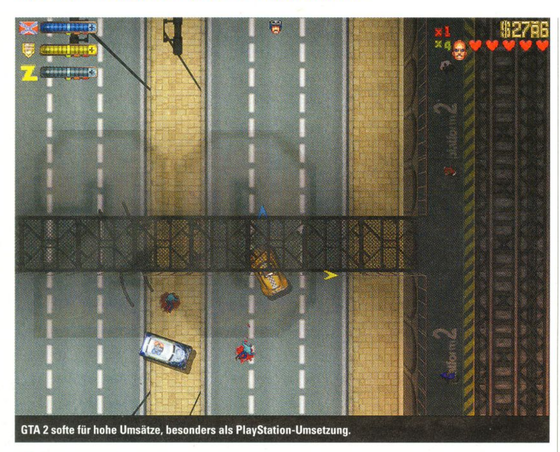
Ein Riesenerfolg für Take 2: Pop Tops gelungenes Remake des Sid-Meier-Klassikers rund um die Eisenbahn sorgte für volle Kassen. **Siehe: PC Player 12/98.**

### You don't know Jack 2 (1999)



Seit dem zweiten Teil erscheint die von Berkeley Systems entwickelte, humorvolle Quiz-Reihe bei Take 2. **Siehe: PC Player 5/99.**

# Firmenhistorie: Take 2 Interactive



GTA 2 softe für hohe Umsätze, besonders als PlayStation-Umsetzung.

→ seits – Take 2 ist erst seit 1998 eigenständig in Deutschland präsent, der Ruf muss wohl erst aufgebaut werden.

## Bescheidene Anfänge

Wenig erfährt, wer nach den Anfängen des Leisetreters Take 2 forscht. Während andere Spiele-Entwickler stolz in Festschriften von Pioniertaten berichten oder legendäre Gründer feiern, schweigen die firmeneigenen Veröffentlichungen über den Ursprung dieses aufstrebenden Imperiums. Allenfalls das Gründungsdatum 1993 wird bereitwillig verkündet, und auch der heutige Firmensitz, der trendige Stadtteil SoHo in New York City ist kein Geheimnis.

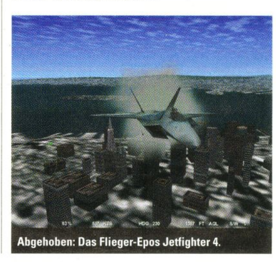
Fest steht außerdem, dass sich in eben diesem Jahr 1993 ein gewisser Ryan Brant im zarten Alter von 21 Jahren unter dem Namen Take 2 selbstständig machte. Zwar hatte er gerade einen Bachelor-Abschluss in Wirtschaftswissenschaften von der University of Pennsylvania hingelegt, doch eine typische Managerkarriere strebte er nicht an. Spielebegeistert wie er war, wollte er fortan Unterhaltungssoftware entwickeln und programmierte erst einmal selbst drauf los. Das Erstlingswerk seines kleinen Studios war das 1993 entstandene, ansehnliche Weltraum-Actionspiel »Star Crusader«. Zunächst versuchte er den Vertrieb selbst zu organisierten, schließlich übernahm 1994 jedoch Gametek diese Arbeit für ihn.

Einige Monate später verlegte er sich auf ein anderes Genre und produzierte einen mäßigen »Cyberpunk-Thriller«, also schlicht ein Abenteuerspiel namens »Hell«. Anschließend sprang Brant mit »Millennia« und »Ripper« munter zwischen Strategie und Adventure hin und her, und veröffentlichte in Europa weiterhin bei Gametek. Andererseits trat Take 2 im Jahr 1997 erstmals selbst als Publisher für den Legend-Titel »Callahan's Crosstime Saloon« auf.

## Wachstum

Kurz darauf ergab sich eine interessante Wende: Take 2 angelte sich 1997 Gametek und integrierte die Bestandteile (unter anderem das Entwicklungsstudio Alternative Reality) in die eigenen Strukturen. So kam es, dass auf der Packung des Alternative-Reality-Strategiespiels »Dark Colony« sowohl der Schriftzug von Gametek als auch das Take-2-Logo prangte. In Deutschland wiederum übernahm Acclaim den Vertrieb, in den USA bestanden Bindungen zu SSI. Währenddessen baute Take 2 in den Vereinigten Staaten bald mit »Jack of all Games« eine schlagkräftige eigene Vertriebsstruktur auf, über die zusätzlich die Produkte anderer Hersteller in die Läden befördert wurden. Gerade auch der Vertrieb von Konkurrenzspielen dürfte Take 2 das nötige Kapital für den weiteren Expansionskurs verschafft haben. Insofern wandte Take 2 das gleiche Rezept an, mit dem die französischen Firmen Infogrames und Ubi Soft fast gleichzeitig groß geworden sind.

Für das 1998 veröffentlichte Multimedia-Abenteuerspiel »Black Dahlia« tat sich Take 2 jedoch mit Interplay zusammen. Es wurde ein einmaliger Pakt, denn in diesem Jahr wurde die deutsche Niederlassung von Take 2 gegründet. Aus der Erbmasse von BMG Interactive, der zu diesem Zeitpunkt sich vom Markt zurückziehenden Bertelsmann-Spieleabteilung, erhielt Take 2 die Rechte an DMAs »Grand Theft Auto«. Was sich als wahrer Glücksgriff erwies, denn sowohl Grand Theft Auto als auch der Nachfolger »GTA 2« wurden zu überwältigenden Verkaufserfolgen mit weltweit einer Million verkauften Exemplaren für Videospiele-Konsolen und den PC. Im Ausland übernahm Take 2 gleichzeitig für CDV den Vertrieb des digital-schlüpfrigen »Lula: The Sexy Empire«.



Abgehoben: Das Flieger-Epos Jetfighter 4.

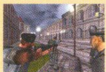
## TAKE-2-TITEL IM ÜBERBLICK

### Fly! (1999)



Am Flugsimulations-Thron von Microsoft versuchte dieses mit Schwächen behaftete Produkt von Terminal Reality/GOD zu sägen. **Siehe: PC Player 9/99.**

### Hidden & Dangerous (1999)



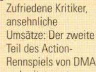
Die Weltkriegs-Action-Taktik faszinierte trotz gewisser Mängel und wird bald fortgesetzt. **Siehe: PC Player 9/99.**

### Tom Clancy's Rainbow Six: Rouge Spear (1999)



Dank einer vorübergehenden Kooperation mit Red Storm Entertainment erschien dieses Action-Taktik-Spektakel bei Take 2. **Siehe: PC Player 11/99.**

### GTA 2 (1999)



Zufriedene Kritiker, ansehnliche Umsätze: Der zweite Teil des Action-Rennspiels von DMA verbreitete guter-Laune. **Siehe: PC Player 12/99.**

### Nocturne (1999)



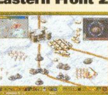
Eine originelle Horror-Monstermetzelei von Terminal Reality mit Hardware hungriger Grafik-Engine, die später bei »Blair Witch« wieder auftauchte. **Siehe: PC Player 12/99.**

### Codename Eagle (1999)

Bei diesem enttäuschenden, geschichtsklitternden Ego-Shooter metzelte man haufenweise zaristische Russen nieder. **Siehe: PC Player 12/99.**



### Eastern Front 2 (1999)



Ganz in der alten Talonsoft-Tradition stand diese Fortsetzung des trockenen, dafür recht detaillierten Rundenstrategie-Epos. **Siehe: PC Player 12/99.**

### Age of Wonders (1999)

Diese Mischung aus »Heroes of Might and Magic« und »Master of Magic«, mit dummerweise schwachen Computergegnern, schufen die Triumph Studios. **Siehe: PC Player 1/2000.**





Flying Heroes: Von den Hidden & Dangerous-Machern stammendes Actionspiel.

## Götterdämmerung

Der große Wurf war jedoch die Kooperation mit dem Neuling Gathering of Developers. Praktisch parallel mit der Ausweitung der Aktivitäten nach Deutschland trat die GOD genannte Vereinigung unabhängiger Entwickler erstmals in Erscheinung. Take 2 erkannte das Potenzial dieser lockeren Vereinigung interessanter Talente, schloss gleich ein Vertriebs- wie Kooperationsabkommen und erwarb einen Firmenanteil von rund 20 Prozent. Die Früchte dieser Zusammenarbeit konnten quasi noch im gleichen Jahr geerntet werden, denn der »Railroad Tycoon 2« (von GOD-Mitglied Pop Top Software) wurde zum Dauerbrenner. Aus der Partnerschaft mit Gathering of Developers ist bis heute ein rundes Dutzend Programme hervorgegangen. Dazu gehören »Fly!«, »Oni«, »Nocturne«, »Heavy Metal F.A.K.K. 2«, »Kiss Psycho Circus«, »Rune« und gerade »Tropico«. Kein Wunder, dass Verhandlungen geführt wurden, GOD gleich ganz zu erwerben – was im Mai 2000 von Erfolg gekrönt war. Seither gehört GOD zu Take 2, wenngleich die Unabhängigkeit der beteiligten Entwickler weiterhin gewahrt bleibt.

Jedenfalls beseitigte die Verbindung mit GOD endgültig den etwas unzuverlässigen Ruf der Anfangsjahre, bei dem Gerüchte Take 2 eine rüde Behandlung von Personal und Geschäftspartnern sowie eine zweifelhafte Zahlungsmoral vorwarfen. Take 2 konnte sich spätestens 1998 erfolgreich als seriöser und anspruchsvoller Spiele-Publisher etablieren. Dazu haben auch Produkte wie die höchst beliebte und witzige Quiz-Reihe »You don't know Jack« beigetragen, von der die Teile 2 und 3 bei Take 2 erschienen.

## Weltherrschaft

Der nächste große Coup war der Erwerb des Strategie-Spezialisten Talonsoft Anfang 1999. Seither dient Talonsoft als Sammelbecken-Label für so unterschiedliche Produkte wie »Age of Sail 2«, »Lemmings Revolution«, »Mafia« und »Hidden & Dangerous 2«. Als Gegengewicht funktioniert das andere Take-2-Label Rockstar Games, das unter anderem »GTA 2« unter seinen Fittichen hat, ohne das für den Konsumenten ein klares System zwischen den zahlreichen Label- und Markenzuordnungen zu erkennen wäre. Um die Verwirrung komplett zu →

## IN DER PIPELINE


**Age of Wonders 2:** The Wizard's Throne (Triumph Studios; 1. Quartal 2002)


**Fly! 2** (Terminal Reality; 3. Quartal 2001)


**Hidden & Dangerous 2** (Illusion Softworks; 1. Quartal 2002)


**Mafia** (Illusion Softworks; 3. Quartal 2001)


**Myth 3:** The Wolf Age (Mumbo Jumbo; 4. Quartal 2001)

**Railroad Tycoon 3** (Pop Top; 2002)


**Stronghold** (Fire Fly Studios; 4. Quartal 2001)

### Spec Ops 2: Green Berets (1999)


Ein weiterer Titel, dessen Vorgänger bei einem anderen Hersteller erschien. Zombies Spezialeinsatztruppen reisten rund um die Welt. **Siehe: PC Player 1/2000.**

### Flughafen Manager (2000)


Trotz Flughafenatmosphäre-Bonus enttäuschte diese fehlerhafte, optisch schlichte und überkomplizierte Wirtschaftssimulation. **Siehe: PC Player 4/2000.**

### Lemmings Revolution (2000)


Eine Wiederbelebung des einstigen Erfolgstitels versuchten die Tarantula Studios – doch die alte Stimmung kam nicht mehr auf. **Siehe: PC Player 6/2000.**

### Heavy Metal F.A.K.K. 2 (2000)


Rituals ausgezeichnetes Action-Adventure ist trotz bizarrer Story und gerade wegen der leichtgeschürzten Heldin ein Kauftipp. **Siehe: PC Player 10/2000.**

### Metal Fatigue (2000)


Aus der Psygnosis-Konkursmasse stammte dieses spaßige 3D-Echtzeit-Strategiespiel rund um gigantische Kampfroboter. **Siehe: PC Player 4/2000.**

### Tzar (2000)


Als leicht zugängliches, doch eher durchschnittliches Strategiespiel geriet dieser Titel von Infinite Loop rasch in Vergessenheit. **Siehe: PC Player 5/2000.**

### Kiss Psycho Circus (2000)


Der Erstling von Third Law: In der Rolle der vier Rock-Heroen massakrieren Sie Monstermassen. **Siehe: PC Player 9/2000.**

### Rune (2000)


Die Human Head Studios schufen mit diesem Wikinger-Epos ein echtes Meisterwerk, ein Action-Adventure der Extraklasse. **Siehe: PC Player 12/2000.**

Firmenhistorie: Take 2 Interactive

## WER IST WER IM TAKE-2-DICKICHT

**Take 2 Interactive:**
**Gegründet 1993 in New York; Bertelsmann hält 10-Prozent-Anteil; Niederlassungen in Deutschland, England, Frankreich, Italien, Österreich, Kanada, Australien, Japan, Schweden, Norwegen, Dänemark.**

**Jack of all Games:** Vertrieb von Computer- und Videospielen.

**Joytech:** Hardwarehersteller u.a. für Joysticks und Lenkräder.

**Talonsoft:** 1995 in Baltimore gegründeter Spezialist für Strategiespiele (»Battleground«-Serie; »Operational Art of War«; »Age of Sail«), mittlerweile Sammel-Label von Take 2.

**Rockstar Games:** Reines Spiele-Label von Take 2 (»GTA 2«).

**Global Star:** Spezialisiert auf Palm-Pilot-Software.

FAKK2

**Gathering of Developers:** 1998 aus Frustration gegründetes unabhängiges Label, sollte Entwicklerinteressen vertreten; gehört mittlerweile völlig zu Take 2.

**Diverse Entwickler:** Ihre Titel erscheinen teils unter Take-2-Flagge, teils als Rockstar-Produkte.

**3D Realms:** In Dallas ansässiger legendärer Apogee-Spross (»Duke Nukem Forever«); 1994 gegründet.

**Delphine Software:** Sitz in Paris; bekannt durch »Flashback« und »MotoRacer«.

**Edge of Reality:** Entwickelt Konsolenspiele in Dallas.

**Epic Megagames:** »Unreal«-Schmiede, in Deutschland von Infogrames vertrieben.

**Human Head Studios:** »Rune«-Entwickler aus Madison, Wisconsin.

**Mumbo Jumbo:** 2001 erfolgte Abspaltung von Ritual Entertainment; arbeitet an »Myth 3«.

**Pop Top:** »Railroad Tycoon 2« und »Tropico« stammen von diesem in St. Louis sitzenden Entwickler.

**Remedy Entertainment:** Entwickelt in Helsinki, Finnland, derzeit »Max Payne«; Kooperation mit 3D Realms.

**Ritual Entertainment:** Produzierte in Dallas Heavy Metal F.A.K.K. 2; gegründet 1996.

**Terminal Reality:** Sitzen in Lewisville, Texas, und sind für »Nocturne« und »Fly!« verantwortlich; gegründet 1994.

**Third Law Interactive:** 1998 von Ion-Storm-Dissidenten gegründet; verantwortlich für »Kiss Psycho Circus«.

**Triumph Studios:** In Amsterdam ansässig (»Age of Wonders«).

**Wolfpack Studios:** Entwickler aus Austin, Texas (»Shadowbane«).

**Akella:** Die Seebären werkeln an der »Age of Sails«-Reihe.

**Angel Studios:** Entwickelt diverse PlayStation-Titel.

**Berkeley Systems:** Schufen die »You don't know Jack«-Serie.

**Bungie:** Gehört jetzt zu Microsoft; überließ Take 2 die Rechte an »Oni« und der »Myth«-Serie.

**Croteam:** »Serious Sam«-Schöpfer; arbeitet in Zagreb.

**DMA Design:** In Dundee sitzender Entwickler von »GTA 2« und den »Lemmingen«.

**FireFly Studios:** Ehemalige Impressions-Mitarbeiter aus London (»Stronghold«).

**Illusion Softworks:** Tschechisches Studio (»Hidden & Dangerous«, »Mafia«).

**Infinite Loop:** Erstellten »Codename Eagle« und »Tzar«.

**Krisalis:** Sind für den »Flughafen Manager« verantwortlich.

**Lost Toys:** Entwickelten »MoHo«.

**Mission Studios:** Entwickler von Flugsimulationen (»Jetfighter 4«).

**Silicon Dreams:** Englisches Studio (»Starship Soldiers«).

**Tarantula:** Ursprünglich Spider Soft genannte englische Software-Schmiede.

**Zombie:** Programmierten die »Spec Ops«-Reihe.

machen, treten die auf Flugsimulationen spezialisierten Mission Studios zusätzlich unter eigenem Namen auf, die Namen der einzelnen GOD-Mitglieder müssen ebenso gleichberechtigt genannt werden. Das daraus resultierende Gewirr begünstigt auch unbeabsichtigt den Take-2-Tarnkappen-Effekt, zu dem die wechselnde Schreibweise des Firmennamens (zusätzlich in den Varianten »Take2« oder »Take-Two« – mit und ohne Bindestrich, mit und ohne den Zusatz »Interactive«) beiträgt.

Dessen ungeachtet ist Take 2 weiterhin auf Einkaufstour: Im letzten Jahr integrierte man Psygnosis, eine traditionsreiche englische

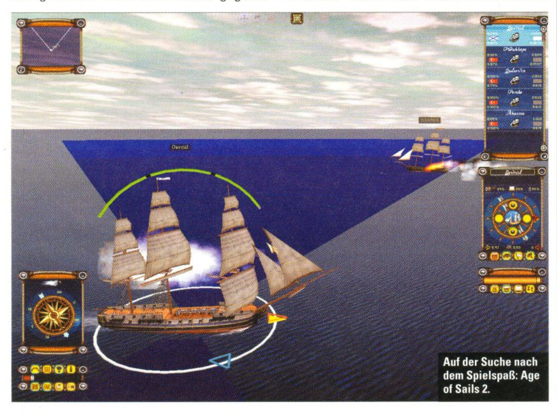
## »Take 2 ist auf Einkaufstour.«

Firma, die zuvor zusammen mit GT Interactive von Infogrames geschluckt worden war. Und seit 1999 ist der Hardware-Ableger »Joytech« in Deutschland zu finden, mit dem weitere Geschäftsfelder erschlossen werden sollen.

Nicht alle Bemühungen allerdings waren von Erfolg gekrönt: Die Zusammenarbeit mit Red Storm (»Rainbow Six«) zerbrach rasch, doch am frustrierendsten dürfte es für die Take-2-Strategen gewesen sein, dass der Gigant Microsoft beim Partner Bungie vorstellig wurde und den schon sicher geglaubten Knaller »Halo« einfach vor der Nase wegschnappte.

Der Appetit von Take 2 kennt jedoch offenbar keine Grenzen: Im Bereich der Palmtop-Software besitzt das Tochterunternehmen Global Star einen Marktanteil von über 50 Prozent, sämtliche Konsolensysteme inklusive dem Gameboy und auch der Apple Mac werden ebenso planmäßig mit eigenen Spielen beschickt.

Gib Gas bei diesem Rennspiel von Terminal Reality: 4x4 Evolution.



Auf der Suche nach dem Spielspaß: Age of Sails 2.

### Erfolg ohne Ende

Selbst das Krisenjahr ging offenbar spurlos an Take 2 vorüber: Während andere Konkurrenten über einbrechende Umsätze klagten, konnte hier das Ergebnis sogar noch deutlich gesteigert werden. Mittlerweile werkeln über 650 Angestellte für Take 2 und im Jahr 2000 wurden 387 Millionen Dollar Umsatz erzielt. Im ersten Quartal 2001 steigerte sich der Gewinn im Vergleich zum Vorjahr sogar von 4,8 auf 7,8 Millionen Dollar. Erstaunlich, denn die meisten Titel entpuppten sich eher als Flop, selbst Qualitätsware wie Heavy Metal F.A.K.K. 2 oder Rune blieb wie Senkblei in den Regalen liegen, von Tiefpunkten wie »MoHo« ganz zu schweigen.

Zuversichtlich stimmen die Marktstrategen sicherlich die in der Pipeline befindlichen Produkte. Egal ob Max Payne, Duke Nukem Forever, »Railroad Tycoon 3« oder »Stronghold«, die Umsätze scheinen praktisch schon gesichert. Diese Liste ließe sich noch weiter fortsetzen. Take 2 wird daher unvermeidlich in der nächsten Zeit öfters auf den Radarschirmen der Spielefreunde auftauchen. Es ist also höchste Zeit, sich diesen Namen zu merken. **(tw)**

## TAKE-2-TITEL IM ÜBERBLICK

### Blair Witch Volume 1: Rustin Parr (2000)

Das Action-Adventure zum erfolgreichen Gruselfilm nutzte die Nocturne-Engine und erhielt rasch zwei Nachfolger anderer Entwicklerstudios. **Siehe: PC Player 12/2000.**

### Oni (2001)



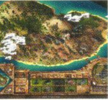
Prügeln bis die Schwarte kracht: Bungies halbwegs mit einer Handlung ausgerüstetes Actionspiel fand in Deutschland etliche dankbare Fans. **Siehe: PC Player 3/2001.**

### Serious Sam (2001)



Bei »Serious Sam« vom kroatischen Croteam ist Action pur angesagt, eben ballern bis zum Umfallen. **Siehe: PC Player 5/2001.**

### Tropico (2001)



Diktatoren-Feeling auf einer Karibikinsel – eine originelle Wirtschafts-Simulation von den Railroad-Tycoon-2-Schöpfern. **Siehe: PC Player 6/2001.**

# STRONGHOLD



Die Sturmleitern werden aufgerichtet, die Mauer ist beschädigt – da müssen wohl gleich ein paar Ritter in die Bresche springen.

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** FireFly Studios/Take 2
- **Genre:** Aufbaustrategie
- **Termin:** Oktober 2001
- **Internet:** www.take2.de, www.fireflyworlds.com;

- **Besonderheiten:** Einzigartige Mischung aus Aufbau und Strategie ■ Burgen belagern ■ Umfangreicher Burgenbau ■ Komplexes Wirtschaftssystem ■ Von den Caesar-3-Machern ■ Simulation des Festungslebens ■ Mehrspieler-Modus



Rohstoffe und Nahrungsmittel sind selbst für Burgherren die ökonomische Grundlage.

# »My home is my castle« – bei »Stronghold« dürfen Sie ganze Festungen nach Ihren Wünschen errichten und anschließend selbstredend auch verteidigen.

**Erna, zieh die Zugbrücke hoch und mach den Teer heiß – die Nachbarn kommen! Wer eine Burg sein Eigen nannte, der hatte stets mit Neid zu rechnen.**

Kein Wunder, dass diese Bauwerke mit mächtigen Mauern und tiefen Gräben ausgestattet waren. Wohl dem, der einen hohen Berg fand, und von dort aus seinem Feind auf den Kopf spucken konnte. Doch auch Belagerer versuchten alles, selbst harte Nüsse zu knacken ... So überstanden nur wenige Burgen den Lauf der Zeit, ohne jemals eingenommen worden zu sein. Burgenbau ist also eine echte Herausforderung, und genau das Richtige für Sie, wenn Sie schon als Kind mit eindrucksvollen Sandburgen die Zerstörungswut des Nachbarjungen herausgefordert haben. Wie gut, dass im Herbst »Stronghold« erscheinen wird, und Sie Ihre lange zurückliegenden Erfahrungen endlich einmal wieder sinnvoll bei einem Spiel einsetzen können.

Tatsächlich warten schon seit Jahren eingeschworene »Castles 2«-Fans auf ein frisches Festungsbau-Epos. Auch beim neuen Entwicklungsstudio Firefly wurde diese Marktlücke erkannt und sie soll mit Stronghold bald geschlossen werden.

### Ja, so warn's, die alten Rittersleut'

Schon beim ersten Blick auf die liebevoll gestaltete, isometrische Spielgrafik ist klar: Hier sind echte Profis am Werk. Tatsächlich trägt Stronghold die Handschrift der gleichen Designer, die schon maßgeblich für die »Caesar«- und die »Lords of the Realm«-Reihe verantwortlich zeichneten. Simon Bradbury und David Lester werkelten einst für Impressions – gehörten dort sogar zu den Gründern, stiegen jedoch aus als klar wurde, dass sie ihre eigenen Ideen nicht mehr frei verwirklichen konnten. Impressions warf danach im Jahrestakt die auf der Caesar-3-Serie basierenden Titel »Pharao« und »Herrscher des Olymp – Zeus« auf den Markt, während Bradbury und Lester in London die FireFly Studios gründeten. Nach wie vor waren die Beiden jedoch an Strategie und →

Na, welcher Schwertschlucker will sich an diesem Prachtexemplar versuchen?




Den Passierschein bitte: Eifrige Handwerker schaffen Material an den Wachen vorbei ins Burginnere.

## Stronghold

→ Aufbau interessiert sowie von historischen Themen fasziniert. Nach der römischen Antike lockte sie das Mittelalter – und so kam eines zum anderen: Die Idee zu Stronghold war geboren – eine Art Burgen-Simulation.

Anfangs werden Sie sich mit einfachen, hölzernen Palisaden zufrieden geben müssen – ganz wie die Anlagen, hinter denen sich beispielsweise die Normannen einst gegen die Angelsachsen verschanzten. Später errichten Sie – quasi als Höhepunkt riesige, gigantische Bastionen, die fast uneinnehmbar erscheinen. Im Verlauf der Kampagne sollen Sie auf diese Weise die geschichtliche Evolution der Festungsarchitektur zwischen etwa 1000 und 1400 nach Christus nachvollziehen können.

Es ist sogar geplant, die Kampagne bei der Lokalisation individuell auf die Gegebenheiten der einzelnen Länder abzustimmen. In England oder Spanien werden daher voraussichtlich andere Gegner die Bollwerke belagern als in Deutschland oder Italien. Ehrensache, dass die Karten angeglichen werden – laut Simon Bradbury eine eher einfache Angelegenheit.

**»Äußerst viel versprechende Mischung.«**

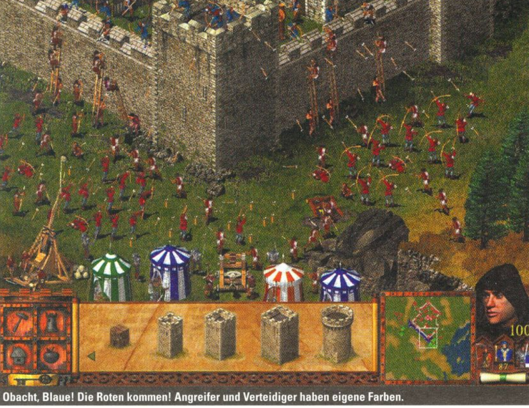
### Armer Ritter – reicher Ritter

Für die Qualität Ihrer Festung ist sowohl die Lage als auch die Anordnung der Mauern und Türme von Bedeutung. Allerlei nette Überraschungen wie kochendes Öl, Geheimgänge oder Fallgruben werden den Gegner überraschen. Daneben sollten Sie natürlich genügend bewaffnete Männer auf die Zinnen schicken.

Wer dem feindlichen Ansturm widersteht, wird anschließend selbst mit Rammen, Belagerungstürmen oder Schleudern ausrücken und dem Feind, sowie dessen Burg, einen Gegenbesuch abstatten. Die Widersacher werden im Solospiel naturgemäß vom Rechner gesteuert, im Mehrspieler-Modus sind bislang bis zu acht menschliche Teilnehmer vorgesehen.

Stronghold wird sich jedoch nicht nur auf die Konstruktion und anschließende Verteidigung von Burgen beschränken. In guter Tradition der Städtebau-Serie Caesar 3 sollen Sie sich sowohl um die Rohstoffe als auch um die Bevölkerung kümmern. Anfangs reichen Holz und Stein für erste Bauwerke, später benötigen Sie Eisen und diverse andere Materialen. Entsprechend werden Sie die Rohstoffgewinnung ankurbeln und passende Werkstätten errichten. Bei Stronghold soll es sogar möglich sein, einen Blick in die Gebäude zu werfen und Ihren Untergebenen bei der Verrichtung des Tagwerkes zuzusehen. Nach und nach entsteht auf diese Weise eine ganze Siedlung rund um die Burg – mitsamt Kirche

Dieser Herr reitet für das örtliche Schaschlik-Restaurant.



Obacht, Blaue! Die Roten kommen! Angreifer und Verteidiger haben eigene Farben.



Ein Kirchenfest mit Tänzen, Bier und Wein – hier müssen Katholiken leben.



Jagen oder Mästen – das ist hier die Frage.

und Gasthäusern, Hofnarren und Burgfräuleins. Diese Entwicklung fand übrigens auch bei den historischen Vorbildern statt, wo sich oft sogar Händler vor den Toren ansiedelten, und mitunter so die Keimzelle für eine ganz Stadt entstand.

Laut Designerwillen beeinflusst der Steuersatz, wie viel Geld für die Finanzierung Ihrer Festungsanlagen in Ihre Schatulle fließt – gleichzeitig kann durch zu gierige Steuereintreiber die Stimmung in der Bevölkerung verschlechtert werden. Vielleicht sollten Sie Freibier ausschenken, um die Laune zu heben. Oft jedoch haben rigide Foltermethoden oder gar fesche Hinrichtungen einen noch durchschlagenderen Erfolg. Keine Sorge – auf zeitraubendes, nerviges Mikro-Management soll weitgehend verzichtet werden – schließlich gilt Ihr Hauptaugenmerk der Konstruktion einer mächtigen Trutzburg.

Offensichtlich macht Stronghold da weiter, wo »Age of Empires 2« in Bezug auf Festungsbau und Belagerung aufhörte. Bei einer ersten Vorführung wirkte die Mischung aus Burgenbau, Strategie und Städtebau-Simulation äußerst schmackhaft und viel versprechend. Sollte es FireFly gelingen, all die Ideen wie beabsichtigt umzusetzen, dann steht uns im Herbst ein echter Hit ins Haus. **(tw)**



Wer solch reiche Lager besitzt, braucht eine Belagerung nicht zu fürchten.

Special: Firmenbesuch Remedy Entertainment

EXKLUSIV AUS USA

# MAX PAYNE

## DER NÄCHSTE GROSSE ANTI-HELD

**Uuiih! Dieses düstere, fiese und unterhaltsame Action-Spiel ist so gut wie fertig. Und wenn uns nicht alles täuscht, dann hat sich das Warten mehr als nur gelohnt. Bei einem Besuch im finnischen Entwicklerstudio, in der Nähe von Helsinki, war es eiskalt. Aber wir tauten auf, wir hoben ab, wir kehrten beschwingt in unsere Redaktion zurück und können nun locker behaupten: »Max Payne« wird eines der besten und einflussreichsten Actionspiele aller Zeiten.**



**Die Wartezeit ist vorbei. Nach über drei Jahren Entwicklungszeit benötigt Max Payne nur noch ein paar Klimmzüge, um sich warm zu machen. Er ist fit, seine Engine ist bereit, und die unschuldige Welt hat immer noch kaum eine Ahnung, wer da auf sie losgelassen wird.**

Sicher, wir kannten einige Fakten. Es handelt sich um eine Art Action-Shooter, der Titelheld wird in einer Schräg-von-hinten-Perspektive gesteuert und ermittelt in der Unterwelt New Yorks. Aber da der Entwickler Remedy Entertainment mit Informationen sehr zurückhaltend war und seit Jahren immer nur die gleiche Demo zeigte, blieb eine Tatsache im Verborgenen: Das Spielprinzip ist brillant. Sofern uns die finnische Kälte nicht zu stark zugesetzt hat, wird Max Payne der meistdiskutierte und beste Actiontitel seit »Half-Life«.

Das Spiel ist eine Mischung aus drei starken Faktoren: einer hochinteressanten Kriminalgeschichte; einer Grafik-Engine, die ihresgleichen sucht; und einer knallharten, bitterbösen und erbarmungslosen Ballerei.

### Vorsicht bitte: Geschichtenerzähler bei der Arbeit

Von Beginn an wirkt Max Payne wie eine neue Art von Programm: Ein ambitioniertes »Pulp Fiction« des Computerspiels. Bereits die »Einführungsmission« (ein spielbarer Vorspann) ist die reinste Gewalttour und soll dafür sorgen, dass Sie Max Payne von Beginn an gebührende Aufmerksamkeit entgegenbringen.

Der namensgebende Max ist ein kreuzbraver, energiegeladener Polizist aus New York, der seinen Beruf liebt und jedes Jahr zur zahnärztlichen Voruntersuchung geht. Leider ist er der Unterwelt ein wenig zu sehr auf die Füße getreten. Als Sie die Steuerung übernehmen und seine Wohnung nach einem langen Arbeitstag betreten, wirkt das Wohnzimmer reichlich chaotisch. Die Möbel sind verschoben und die Bilder von den Wänden gerissen. Sie ziehen die Dienstwaffe und durchkämmen die Wohnung nach Frau und Kind. Urplötzlich werden einige Szenen eingespielt, die sich erst wenige Minuten zuvor ereignet haben und in denen die Polizistenfamilie auf ungute Art und Weise abserviert wird. Schnelle, hektische Schnitte und schockierende Bilder geben dem Ganzen den nötigen dramatischen Anstrich und sind gutes Anschauungsmaterial für einen deutschen Nachwuchsregisseur: So wird's gemacht.

Sie erledigen zwar die Meuchelmörder, die sich unvorsichtigerweise noch am Tatort befinden, doch dem Anhang nützt das nichts mehr. Und während Sie verzweifelt zusammenbrechen, ertönen Spieluhrklänge, infantiles Gelächter und begleiten Sie auf dem Weg ins Delirium. Sie sind am Ende, Ihr Leben ist ruiniert. Mad Max lässt grüßen.

### Max kehrt zurück

Nächstes Kapitel. Nach einer verständlichen Besinnungszeit begegnen wir einem anderen Max. Er ist nun verbittert, rachsüchtig und hat sich der »Drug Enforcement Administration« (DEA) angeschlossen. Hauptfeind dieser Agentur ist eine Mafiaorganisation, welche seit einiger Zeit die neue Designdroge Valkyr auf den Markt wirft. Für Max besonders →

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Remedy Entertainment/ Take 2 Interactive
- **Genre:** Action
- **Termin:** Sommer 2001
- **Internet:** www.maxpayne.com, www.remedy.fi, www.take2.de
- **Besonderheiten:** Hervorragende Grafik ■ Sehr realistisches Schadensmodell ■ Setzt verstärkt auf den Solospieler-Modus ■ Enthält ein leistungsstarkes und unkompliziertes Entwickler-Tool ■ Benutzt oft und gerne Zeitlupen, die im Spiel dazu dienen, die Übersicht zu erhöhen



Jeder fliegende Partikel auf diesem Bild wird von der Engine realistisch dargestellt. Das Papiergeld flattert langsamer davon, während die Holzsplitter nur so umherspritzen.

## REMEDY-HAUPTROLLEN-PLAN

**Wie es sich für einen Hersteller mit Stil gehört, entstammt ein Großteil der Spielfiguren dem Umfeld von Remedy Entertainment. Dank der akkuraten Gesichtstexturen werden sich auch Programmierer mit hoher Dioptrien problemlos wiedererkennen.**
**An erster Stelle ist natürlich Max zu nennen, sein reales Vorbild ist Storyschreiber/Designer Sami Jarvi. Als abgewrackter Anti-Held durfte Jarvi vor allem verbitterte Gesichtsausdrücke üben. Die zahlreichen Fotos, die von ihm gemacht wurden, werden höchstwahrscheinlich zwischen den einzelnen Kapiteln/Leveln als grafische Überleitung zu bewundern sein.**
**Eine nicht ganz so schwierige Rolle übernahm Jarvis Freundin, sie fungiert als Max' erschossene Ehefrau. Ob sie über ihre Rolle als Leiche in der Ecke begeistert war, ist nicht bekannt. Aber halt – in Erinnerungsrückblenden durfte sie auch noch mitmachen.**
**Etliche Teammitglieder warten noch in anderen Rollen. Vermutlich wird Max Payne so zum viel beneideten Vorbild aller Spieledesigner rund um den Erdball, die sonst nur im Abspann auftauchen und kaum Beachtung finden.**

→interessant: Gerade hinter diesem Kartell vermutet er die Auftraggeber für den heimtückischen Mord an seiner Familie. Er wird als Undercoveragent losgeschickt, um die Verbrecherorganisation zu infiltrieren, und nur ein alter Freund bei der DEA kennt noch seine wahre Identität.

In der ersten Mission müssen Sie einen DEA-Kontaktmann in der New Yorker U-Bahn treffen. Sie sind gerade mitten im Gespräch, als eine seltsame Meldung über alle Kanäle ausgestrahlt wird: Sie werden wegen des Mordes an eben diesem Kontaktmann gesucht. Sekunden später fällt ein Schuss – und der Kontaktmann sinkt Ihnen tot in die Arme.

Eine schöne Suppe, die Sie sich da mal wieder eingebrockt haben: Sie stehen nun sowohl auf der Fahndungsliste der Polizei als auch der Mafia, werden von allen gejagt und können niemandem mehr vertrauen. Ihre einzigen Freunde sind Ihre beiden Handfeuerwaffen. Willkommen im Paradies, lieber Max, willkommen.

Im Folgenden ist die Hintergrundgeschichte in drei große Kapitel gegliedert, von denen jedes wiederum zehn Level enthält. Jedes dieser Unterkapitel besteht für sich aus einer komplexen Umgebung, in der etliche vordefinierte Ereignisse auf Sie warten. Jedes steht für einen raffinierten Winkelzug, der neue Einflüsse in die Handlung bringt. Überhaupt ist die Geschichte den Entwicklern sehr wichtig: Storyschreiber/Designer Sami Jarvi, im Abspann nur »Sam Lake« genannt, hat auch die kleinen Erzählungen entwickelt, die zwischen den einzelnen Levels ablaufen und sich an klassische Detektivgeschichten von Sam Spade oder Philip Marlowe anlehnen.

### Welch ein Detektiv-Alltag

Eine typische Situation, die allen Chandler-Fans bekannt vorkommen dürfte: An einer Stelle im Spiel sind Sie an einen Stuhl gefesselt und werden von Frankie »Die Fledermaus« Niagara verhört. Frankie ist ein berüchtigter Wüstling, für sein Geschick mit dem Totschläger bekannt. Das können Sie nur bestätigen, da Sie wenig auskunftsfreudig sind. Hilflos müssen Sie seine Massage einstecken und ihm frustriert hinterher schauen, als er grinsend von dannen schreitet. Wenigstens haben Sie bewiesen, dass Sie ein harter Junge sind. Aber im Spielverlauf wird der Spieß umgedreht; mal sehen, wie Frankie Schläge einsteckt.

**»Gesucht wegen Mordes, gehetzt von der Mafia.«**

Bisweilen durchlebt Payne die schockierenden Erlebnisse des Spielbeginns noch einmal und versucht sie zu verarbeiten. In einer Rückblende etwa sind Sie zurück in Ihrer alten Wohnung und hören noch die Schreie Ihrer Familie. Anders als in der Realität hat sich die Wohnung aber in ein alptraumhaftes Quartier verwandelt, der letzte Raum, aus dem die Schreie schallen, befindet sich am Ende eines

länger und länger werdenden Ganges ... und Sie kommen ihm einfach nicht näher. Interessanterweise ist sogar diese Sequenz spielbar. Durch derartige Tricks versucht Remedy die Spannung auf hohem Niveau zu halten; die Emotionen schlagen dank der filmreifen Dramatik höher als in gewöhnlichen Computerspielen, so dass man den einzelnen Gefechten grimmig entgegenblickt und sie kaum erwarten kann.

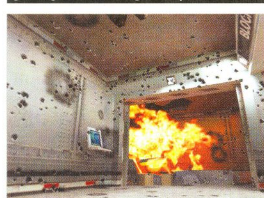
Trotz des linearen Ablaufs der einzelnen Spielstufen gibt es innerhalb eines Levels genug Möglichkeiten, um sich für unterschiedliche Vorgehensweisen zu entscheiden. Sie können wild um sich schießend durch die Gegend bulldozern, streng nach dem Motto »Heimlichkeit ist was für Weicheier«. Oder Sie pirschen behutsam durch die Level und erforschen alles und jeden. Innerhalb eines Levels kommt es dann, je nach Vorgehensweise, zu unterschiedlichen Ereignissen. Dazu meint Sami Jarvi: »Mein Trick ist folgender: Ich erzähle eine starke Geschichte, bevormunde den Spieler aber trotzdem nicht.«

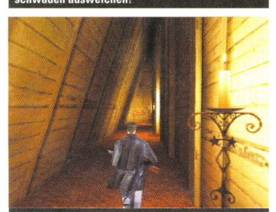
Ein Beispiel für die Wahlmöglichkeit trotz eines vorgegebenen, linearen Ablaufs: Sie entdecken eine Gruppe gut ausgestatteter Söldner, die gerade dabei sind, einen Raum von oben bis unten mit Sprengstoff und mit Laserbarrieren zu verdrahten. Wenn Sie sich in den Raum schleichen und versuchen, die Ganoven einen nach dem anderen still und heimlich auszuschalten, hat das zwar was für sich. Der Rest aber bringt in der Zwischenzeit immer mehr tödliche Fallen an. Vielleicht wäre es deshalb besser, mit Donnergetöse und maximaler Feuerkraft hineinzuplatzen. Dann haben Sie zwar alle auf einmal gegen sich, müssen sich aber nicht mehr um die Entschärfung der Bomben kümmern.

**»Trotz der linearen Story viele Entscheidungen.«**

In einem anderen Beispiel befinden Sie sich nach Ladenschluss in einem Restaurant. Leider weiß das auch der Feind und zündet den Laden an. In einer sehr hektischen Sequenz müssen Sie nun möglichst schnell aus dem Gebäude kommen, haben dafür aber verschiedene Möglichkeiten. Die Tür links, oder die Treppe rechts und so ähnlich. Je nachdem, wie Sie sich entscheiden, breitet sich das Feuer anders aus und ist Ihnen jeweils dicht auf den Fersen: Die Treppe stürzt zusammen, noch während Sie hinablaufen oder im Raum hinter der Tür links explodiert etwas, als Sie gerade hineingehen. Eine »reagierende« Umgebung, die immerfort darauf versessen ist, Sie um die Ecke zu bringen; sehr schön.


Die einzelnen Level sind zum Teil geradezu unanständig groß. Dies ist nur der letzte Raum eines gewaltigen, weitverzweigten Komplexes.


Als ob fliegendes Blei nicht schlimm genug wäre. Jetzt müssen Sie auch noch wabernden Feuerschwaden ausweichen!


In der Standard-Perspektive spielen Sie von schräg hinten. Wenn Max verwundet ist, fängt er an zu stolpern und zu humpeln.

### Ballern kommt nicht zu kurz

Der neue Actionstil, der schon im Film »Matrix« für Furore sorgte (und seitdem oft und gern kopiert wurde), wird konsequent fortgesetzt. Sie haben nicht nur die Kontrolle über die Aktionen von Max, sondern auch über die Geschwindigkeit einer jeden Kugel. Das sieht wie folgt aus: Sie hören unfreundliche Stimmen aus dem nächsten Raum, springen durch die Tür hinein und feuern. Dabei lösen Sie eine Zeitlupen-»Kugelzeit« aus. Während dieser Phase, die etwa eine Sekunde dauert, können Sie noch schnell umherschauen. Wenn Sie dabei schräg hinter dem anvisierten Fiesling einen weiteren Gegner entdecken, der gerade seine Waffe zieht, dann wirbeln Sie beim Zeitlupenende sofort herum und feuern auf den neuen Feind, noch →

## FINNEN IN MANHATTAN

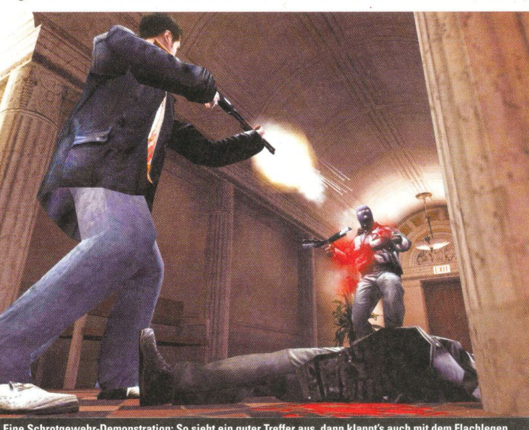


**Keiner der finnischen Entwickler hatte, bevor mit der Entwicklung begonnen wurde, je seinen Fuß auf New Yorker Boden gesetzt. Daher wagte ein Team aus Level-Designern und Grafiker vor einigen Jahren den Sprung über den großen Teich und schoss Tausende von Fotos – bevorzugt von den schäbigsten und gefährlichsten Ecken. Damit auch nichts schief ging, wurden zwei ehemalige New Yorker Polizisten als Reisebegleiter angeheuert.**

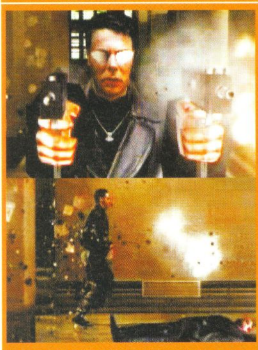
**»Sie kannten jede Straßenecke und beschrieben uns, was hinter den geschlossenen Türen gerade vor sich ging«, erinnert sich Saku Lehtinen, ein Level-Designer. »Sie erzählten uns zum Beispiel: Hinter dieser roten Tür findet ein Unterwelt-Treffen statt. Höchstwahrscheinlich werden wir soeben von der Staatspolizei fotografiert. Lächeln, bitte.«**

**Nachdem sie alle fünf Stadtbezirke besucht hatten, kehrten die abenteuerlustigen Finnen in ihr weißes Wunderland zurück und machten sich daran, ein New York zu entwickeln, welches das Original an Schrecken und Visionen noch übertreffen sollte.**

**»Es war die interessanteste Reise meines Lebens«, meint Lehtinen. Tja, es heißt nicht umsonst: »Im Dschungel der Großstadt.«**


Eine Schrotgewehr-Demonstration: So sieht ein guter Treffer aus, dann klappt's auch mit dem Flachlegen.

## TIEFE EINBLICKE



Animierte Eindrücke in die Welt der Explosionen und Kugel-Kompositionen von Max Payne bietet der »3DMark2001«, den Sie auf unserer Cover-CD finden können (CD A). Hier handelt es sich um einen Benchmark, der die grafische Leistungsfähigkeit Ihres Computers testet. Entwickelt wurde er vom finnischen Studio MadOnion (www.madonion.com), ein unmittelbarer Nachbar von Remedy Entertainment, der Zugriff auf die Max-Payne-Engine erhielt.
Der zweite Teil des Benchmarks zeigt eine beeindruckende Sequenz, die dem Film Matrix nachempfunden ist. Kennen Sie die Szene, in der Neo und Trinity die Polizisten in der Lobby des Bürogebäudes ausschalten, als sie Morpheus befreien wollen? In perfekter Imitation erlegt Max Payne hier einige Kriminelle, während rings um ihn herum alles in die Luft fliegt. Obwohl er keine Sequenz aus dem eigentlichen Spiel nachstellt, gibt der Benchmark einen guten Endruck von der Leistungsfähigkeit der Grafik-Engine und vom Spielgefühl eines Max Payne. Vor allem die Zeitlupendarstellung der Pistolenkugeln hat es in einem Computerspiel so noch nicht gegeben.




Da der Aufgang in die erste Etage bis auf weiteres geschlossen ist, muss Max in dieser Szene improvisieren. Die Umgebung leidet nicht nur durch Schußwechsel, sondern auch durch Explosionen.

→ bevor der auf Sie anlegen kann. Dieses Zeitlupenschema bringt mehr Strategie in die Feuergefechte. Sie erhalten sozusagen einen sechsten »Helden«-Sinn, der Ihre Bewegungen – zur Seite rollen, Waffen ziehen, in Deckung hinter einem Tisch gehen und so fort – geschmeidiger und koordinierter macht.

Aber es ist nicht nur nützlich – des Weiteren sieht diese Zeitlupe besser aus als alles, was wir in einem Actionspiel bislang bewundern konnten. Zweifler mögen bitte den Benchmark auf unserer Cover-CD zu Rate ziehen (siehe auch Extrakasten auf dieser Seite). Auch die Soundunterstützung leistet ihren Teil. Während der »Kugelzeit« herrscht eine geisterhafte Stille, die nur vom Spannen des Hahns und immer lauter dröhnenden Schussdetonationen unterbrochen wird.

**»Eine Maschinenpistole macht viele feine Löcher.«**

### Atmosphäre-Feinarbeit

Hinzu kommt ein ausgefeiltes Schadenssystem: Alles kann zerstört werden, und fällt dann auch höchst realistisch auseinander. Es gibt insgesamt 50 unterschiedliche Zerstörungseffekte. »Das Spiel fing schon an, uns aus den Händen zu gleiten«, erzählt Projektleiter Petri Järvilehto mit einem verschmitzten Nicken. »Auf diesem Bildschirm hier können wir alles in die Luft jagen, mit jeweils unterschiedlichen Ergebnissen. Irgendwann mussten wir damit aufhören, weil es außer Kontrolle geriet.«

Diese Detail-Besessenheit wirkt bisweilen förmlich hypnotisierend. In einer Schießerei in der Untergrundbahn ist es möglich, sich mit einem Gegner, der am Ende eines langen Ganges steht, ein Maschinenpistolen-Duell zu liefern. Während die Protagonisten einen Hagel an Geschossen losjagen, wird so ziemlich alles im Gang getroffen: Der mit Linoleum überzogene Flur, die gekachelten Wände, die Beleuchtung, die eingerahmten und verglasten Poster an den Wänden und so weiter. Alles wird unterschiedlich in Mitleidenschaft gezogen. Gegen Ende des Schusswechsels besteht der Gang aus einem Chaos von zerfetzten Kacheln, Linoleumklumpen, zerbrochenem Glas und Papierfetzen, die langsam durch die Luft wehen, während der schwere Müll schnell zu Boden fiel. Erst wenn man dieses Spektakel selber gesehen hat, kann man sich vorstellen, was es in atmosphärischer Hinsicht bedeutet.

Damit Sie die Grafik dabei auch angemessen genießen können, gibt es keine Benutzeroberfläche mit irgendwelchen Anzeigen. Stattdessen finden Sie nur eine durchsichtige Schmerzanzeige, die verdeutlicht, wie lädiert Payne ist. Außerdem wirken sich Verletzun-



Das Drehbuch wartet immer wieder mit überraschenden Wendungen auf, wie in diesem Fall dem Deckenrutsch zweier Pudelmützenträger.

gen auf den Gang der Spielfigur aus, es gibt gleich mehrere Abstufungen des hinkenden, humpelnden oder taumelnden Max'. Mit »Schmerztötern«, die Payne von besiegten Gegnern aufsammelt, kann er seine Verletzungen wieder kurieren.

Er selber teilt Schmerz mit durchgehend realistischen Waffen aus. Seine vertrauten Pistolen sind selbstverständlich immer dabei. Das Schrotgewehr schleudert Feinde bei einem Treffer gern zu Boden, mit Maschinenpistolen kann man die Einrichtung besonders gut zu Kleinholz verarbeiten, Molotow-Cocktails erschüttern die Umgebung und entzünden alle brennbaren Gegenstände. Und der »Jackhammer« ist eine Art zweihändiger Donnerstab, der in der Lage ist, jede Tür im Handumdrehen zu öffnen.

### Die Rückkehr des Singleplayer-Spiels?

Immer noch sprechen viele Firmen von der Revolution des Computerspiels hin in Richtung Online- und Multiplayer-Spiel. Max Payne passt sich diesem Trend nicht an. Da ist zum einen die Betonung des Singleplayer-Spiels mit seiner spannenden Detektivgeschichte, und zum anderen wird ein Tool beigelegt, mit dem es ohne weiteres möglich sein sollte, eigene Solospieler-Level zu entwickeln. Jarviletho beschreibt den Grundgedanken so: »Für gewöhnlich werden gegen Ende der Spielentwicklung noch schnell ein paar Multiplayer-Modi dazugestrickt, weil alle Welt glaubt, dass dies unumgänglich ist. Wir aber möchten dem Spieler eine gute Story erzählen, und danach soll er in der Lage sein, diese Geschichte fortzusetzen. Dazu bedient er sich unserer vorgescripteten Ereignisse. Wir sind gespannt, wie es angenommen wird.«

Wir beschäftigten uns eine Weile mit diesem Tool und die Bedienung scheint in der Tat sehr leicht zu sein. Die Umgebung kann fast so schnell errichtet werden, wie man sie sich erdacht hat. Es wird ein einfaches Klick-and-Drop-System benutzt. Selbst animierte Objekte und vorgedachte Handlungsabläufe sind schnell entworfen. Ein Knopf zum Beispiel ruft zwar den Aufzug herbei, alarmiert aber gleichzeitig eine Wache, die Sie am Ende eines Ganges platzieren. Fährt Max daher mit dem Aufzug, erwartet ihn der Wächter schon. Derartige Ereignisse lassen sich in Sekundenschnelle arrangieren. Ebenso problemlos können Sie Gesichter, Texturen oder Geräusche einfügen. Vermutlich war noch niemals zuvor eine derart machtvolle Grafik-Engine so sehr darauf ausgelegt, von jedermann bedient zu werden. »Multiplayer-Modi im Eigenbau sind schon seit einiger Zeit groß in Mode, wir hoffen, dass mit diesem Tool Singleplayer-Modi ebenso erfolgreich werden«, sagt Jarvi.

**»Statt Multiplayer-Modus ein Entwickler-Tool.«**

### Kleine Zukunftsvision

Bei einer unbekannten finnischen Firma, die fernab von jeder Zivilisation für sich dahinwerkelt (ein Scherz, Jungs!), rechnet man nicht unbedingt mit einer Spielspaßrevolution. Aber in diesem Fall ...



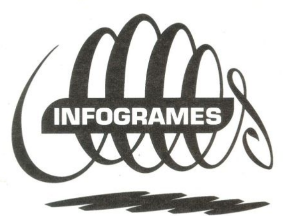
Zu spät. Mit diesem Herrn werden Sie nicht mehr zu einer gütlichen Einigung kommen.

Merken Sie sich unsere Worte: Wenn Max Payne in die Händlerregale kommt, erwartet Sie das beste und innovativste Actionspiel der letzten Jahre. Und wenn es nur die Hälfte der Aufmerksamkeit bekommt, die es verdient, wird es einen neuen Trend auslösen. Ungefähr so, wie heutzutage die Zeitlupensequenzen des Films »Die Matrix« vertrautes Stilmittel auch für viele andere Filme sind. Oder so, wie »Baldur's Gate« für ein Rollenspiel-Revival sorgte. Hinzu kommt das kongeniale Entwicklertool mit seiner Möglichkeit, schnell und einfach einen eigenen, starken Handlungsfaden zu stricken.

Bereiten Sie sich darauf vor, dass Max Payne schon bald zuschlägt. Und Sie hart treffen wird. **(PC Gamer/uh)**

Nach einem typischen Max-Payne-Gefecht weiß jeder: Die Pfadfinder waren nicht zu Besuch.

Das große Firmenschlucken, Teil 2

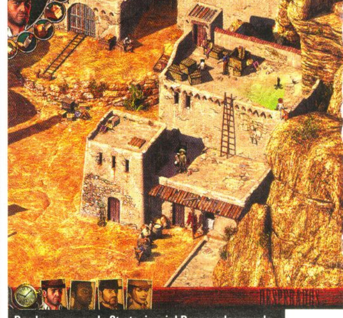



# FRANKREICH KAUFT

**Die deutschen Computerspielehersteller leiden, die französischen Firmen gedeihen. Aber warum nur? Und gibt es Hoffnung auf Besserung?**

**Topware pleite, Blue Byte von Ubi Soft übernommen, Hasbro Interactive von Infogrames geschluckt. Warum sind viele deutsche Firmen eingegangen, während französische Unternehmen alles aufkaufen, was nicht niet- und nagelfest ist?**

Wir sprachen wir mit Detlef Bussmann (42), dem Geschäftsführer von Infogrames Deutschland, über dieses Problem. Infogrames ist neben Ubi Soft das französische Unternehmen, welches in den letzten Jahren die meisten Firmen (Gremlin, Hasbro Interactive sowie GT, die beiden letztgenannten waren selber schon große Hersteller) aufgekauft und sich zu einer festen Größe im Computerspielmarkt etabliert hat. Außerdem besitzt Infogrames etliche Partner, deren Spiele die Firma in Deutschland vertreibt. Dazu gehören 3DO mit der »Might and Magic«-Reihe, Jo Wood mit seinen »Völkern« sowie zahlreiche kleinere Firmen wie Monte Christo oder seit neuestem auch der deutsche Hersteller Innonics »Land der Hoffnung«. **(uh)**



Das hervorragende Strategiespiel Desperados wurde zwar von einer deutschen Firma programmiert, vertrieben wird es aber nicht in eigener Regie, sondern über den französischen Software-Riesen Infogrames.

## INTERVIEW MIT DETLEF BUSSMANN, GESCHÄFTSFÜHRER VON INFOGRAMES DEUTSCHLAND



**PC Player: Wie erklären Sie sich die Erfolge der französischen Publisher, insbesondere den Ihrer eigenen Firma?**

**Detlef Bussmann:** In Frankreich ist der Stellenwert landeseigener Firmen viel höher als bei uns. Als wir zum Beispiel vor kurzem Hasbro Interactive übernahmen, war das für viele Franzosen der reinste Feiertag, und es wurde in allen Zeitungen darüber geschrieben. Dieser, ich sag mal, »Chauvinismus« geht den Deutschen einfach ab.
Wir bei Infogrames übernehmen nur Unternehmen, die in unsere Firmenkultur passen. Feindliche Übernahmen gibt es nicht, und wir achten sehr darauf, dass die Neuerwerbungen auch gut in unser Mutterunternehmen integriert werden.

**PCP: Auch wenn im Moment mit »Gothic« und »Desperados« ein kleiner Aufwind spürbar wird, warum tun sich die deutschen Unternehmen so schwer?**

**Bussmann:** Der Schwerpunkt lag in Deutschland früher klar beim Vertrieb von Computerspielen. Niemand hat auch nur daran gedacht, selbst Spiele zu entwickeln. Als dann deutsche Firmen damit anfingen, waren die Amerikaner und auch die Franzosen schon fest am Markt etabliert.
Traditionell wird in Deutschland auch kaum im Bereich Entertainment investiert. Für ein junges Programmierteam ist es praktisch aussichtslos, einen Bankkredit zu erhalten, selbst wenn das Spiel schon so gut wie fertig ist. Dafür ist unser Umfeld zu konservativ, wie sich ja auch der Neue Markt erst spät in Deutschland etabliert hat.

**PCP: Und die Franzosen stehen der Sache aufgeschlossen gegenüber?**

**Bussmann:** In Frankreich werden Spiele ganz anders gefördert, ähnlich wie bei französischen Filmen oder Musik. Können Sie sich etwa vorstellen, dass deutsche Radiosender mindestens 30 Prozent ihres Programms mit inländischen Produktionen bestreiten müssen, wie es in Frankreich gesetzlich vorgeschrieben ist? In Deutschland gibt es für solche Ideen keine Lobby. Dies hat dazu geführt, dass deutsche Firmen nur regionale Bedeutung besitzen. (Wie denn auch die Siedler-Reihe außerhalb von Deutschland niemanden interessiert, die Red.)

**PCP: Wird sich der Konzentrations-Prozess der Hersteller fortsetzen?**

**Bussmann:** Ja, die Konzentration wird weitergehen. Heutzutage sind die Kosten für ein hochwertiges neues Computerspiel so groß, dass sie ein kleines Unternehmen kaum noch tragen kann. Synergien sind deshalb ein Muss. Zudem ist das Wachstum der vergangenen Jahre weggebrochen, und neue Spielideen werden immer seltener. Auch Fortsetzungen erfolgreicher Spiele verkaufen sich in der Regel schlechter als der erste Teil.
Mit Desperados hoffen wir, ein neues Marktpotenzial zu erobern. Für eine deutsche Firma wie Spellbound Entertainment wird es aber mehr und mehr Pflicht, sich einen starken Distributionspartner (wie Infogrames, die Red.) zu suchen, der ihre Produkte auch international anbietet, wodurch der Verkaufsraum vergrößert wird und somit das Risiko eines Flops sinkt.

**»In Deutschland besitzen Spiele keine Lobby. Bank-Kredite gibt es dafür nicht.«**

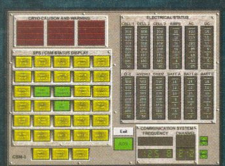
**PCP: Wo sehen Sie den PC-Spielemarkt in naher Zukunft? Werden über kurz oder lang die Konsolen dominieren (PlayStation 2, Xbox, GameCube), oder wird der PC eine starke Spieleplattform bleiben?**

**Bussmann:** Der PC wird vermutlich in seiner jetzigen Form und Bedeutung bestehen bleiben. Die Spielkultur ist hier eine ganz andere als auf Konsolen; höchstens die Xbox könnte in diesen Markt einbrechen, da sie einem PC sehr ähnlich ist. Wir werden sehen.

Mini-Special: Seltsame Spiele

# BIZARR HOCH 10

**Im wechselvollen Verlauf der PC-Spieleentwicklung gab es nicht nur gute und schlechte Spiele. Nein, es gab auch ungeheuer schlechte, wirklich seltsame und äußerst kuriose Spiele. Die bizarrsten Programme, an die wir uns erinnern konnten, sind auf diesen zwei Seiten friedlich vereint.**



Das ist eine der spannenderen Instrumententafeln, die Apollo 18 zu bieten hatte.

## Apollo 18

»Apollo 18« demonstrierte nachdrücklich, wie sich die Holländer von Projekt 2 die Raumfahrt vorstellen. Man saß den ganzen Tag vor hochwichtigen, meterlangen Knopfleisten, auf die man drücken könnte. Wurde der falsche Knopf erwischt, passierte nichts oder die Bodenstation wurde etwas unwirsch und hektisch. Traf man durch Zufall (oder nach intensivem Handbuchstudium) den richtigen, wurden weitere Instruktionen erteilt. Das war so spannend, dass Udo beschloss, niemals in seinem Leben Astronaut zu werden. Ein schwerer Verlust, an dem die ESA bis heute knabbert. Ebenso bizarr wie das Spiel war die Laderoutine: Erst auf dem siebten Rechner ließ sich Apollo 18 problemlos installieren.

*Siehe: PC Player 11/98, Damalige Wertung: 17%*



Bad Mojo war kein Spiel für Zartbesaitete: Rasierklingenmorde an Hausratten sind nicht gerade sehr schick.

## Bad Mojo

Eine ganz gewöhnliche, amerikanische 6-Zimmer-Wohnung, aber ein ungewöhnlicher Titelheld. Eigentlich sind Sie Doktor Roger Samms, ein Insektenkundler, der aber durch ein magisches Amulett in eine Kakerlake verwandelt wurde. Unangenehm: Sein akademischer Grad nützte ihm verzweifelt wenig im Kampf gegen Ratten, Katzen oder Spinnen. Außerdem war es erstaunlich, wie schmutzig seine Wohnung war und wie gigantisch schon ein normales Badezimmer wirkt, wenn man selbst nur einen Zentimeter groß ist. Bis heute der ekligste aller Adventure-Helden; ohne Inventar, aber in gänzlich einmaliger Kulisse.

*Siehe: PC Player 5/96, Damalige Wertung: 4 von 5 Sternen*



Das kleine, hellblaue Viech in der Mitte ist Mendel. Sie konnten ihn nur indirekt steuern, was gar nicht einfach war.

## Galapagos

Mendel, eine Art Spinne mit vier Beinen, musste in diesem Programm aus einer Forschungsstation befreit werden. Die Besonderheit: Sie hatten keine direkte Einflussmöglichkeit auf das Krabbeltier, sondern steuerten nur Fahrzüge, Schalter oder Barrieren. Außerdem war es (ähnlich wie bei »Black & White«) möglich, dem Kollegen unterschiedliche Sachen beizubringen. Abgründe, so lernte Mendel, sind gefährlich, da sollte man rüberspringen. Feuer ist nicht gesund, besser meiden, und so weiter. Die Computerintelligenz war beachtlich. Bei schlechter Erziehung entwickelte das Geschöpf Neurosen, die es noch schwerer machten, es zu kontrollieren.

*Siehe: PC Player 12/97, Damalige Wertung: 3 von 5 Sternen*

Offensichtlich legt Henrik keinen großen Wert auf die Grafik, sondern arbeitet verstärkt an den inneren Werten.

## Henrik-Fisch-Spiel

Manchmal, an langen Redaktionsabenden, wenn die Videokamera streikt und Henrik Fisch seinen siebten tröstenden Whisky intus hat, offenbart er uns ein großes Geheimnis. Bereits seit Mai 1992 programmiert er ein eigenes Spiel mit dem Arbeitstitel »Magnet«. Es basiert auf der magnetischen Abstoßung von Objekten, mit denen man eine Kettenreaktion in Gang setzen soll. Wenn Henrik eine freie Minute findet, kramt er es wieder hervor und träumt davon, es zu Ende zu schreiben und für teuer Geld an Electronic Arts zu verkaufen. Mit allen Dateien und über 100 Level umfasst es bislang 581 KByte; eine DVD-Version ist nicht geplant.

*Siehe: Eventuell PC Player 9/2023, Wertung: vermutlich wohlwollend*



Zebok grübelt: Soll er nun den Wagen holen oder doch lieber erst die sechs Verdächtigen befragen?

## Inspektor Zebok

Seit »Derrick« ist die Kompetenz deutscher Drehbuchautoren unbestritten. Unbestritten niedrig. Dass dieses Phänomen sich nicht auf Fernsehkrimis beschränkt, bewies 1994 die deutsche Firma SillyWood. Der titelgebende Inspektor Zebok (für ein »Zebowsky« reichte das Budget nicht mehr) war dabei noch der beste einer ganzen Reihen von Dilettanten, die sich allesamt für Schauspieler hielten und heute vermutlich bei »Gute Zeiten, schlechte Zeiten« ihren Unterschlupf fänden. Zebok stolperte von einem undurchsichtigen Rätsel ins nächste. Er agierte dabei so hölzern, dass jedermann sofort klar ist, warum es »Interaktive Filme« heute nicht mehr gibt.

*Siehe: PC Player 9/94, Wertung damals: 42 %*




Die Entwickler schämten sich nicht, Filmvorlagen zu digitalisieren und als eigene Zeichnungen auszugeben. Hier eine Szene aus »Basic Instinct«.

## Jonathan

Der gute »Jonathan«, seines Zeichens Rollstuhlfahrer und Titelheld, stammt aus einer Zeit, als Adventures noch der Tummelplatz von besorgten Sozialpädagogen und verhinderten Romanschreibern waren. Im Verein mit einem Programmierer, der seither vermutlich für die Telekom Tarifpläne entwickelt, schufen sie einen sensationell verqueren Mix aus Behindertenreport, Political Correctness, Okkultismus und Pennälererotik. Boris Schneider sah sich bemüßigt, den längsten Meinungskasten der PC-Player-Geschichte zu schreiben. Aber selbst auf fast einer halben Seite konnte Boris seinen Gefühlen nur unzureichend Ausdruck geben.

*Siehe PC Player 6/93, Wertung damals: 22%*



Auf Wunsch und für besondere Gäste lassen sich auch goldene Toilettenschüsseln und Superspülungen installieren.

## Klomanager

Getreu dem Motto: »Bei Computerspielen gibt es nichts, was es nicht gibt«, übernahmen Sie in diesem typisch deutschen Programm die Verantwortung für eine öffentliche Toilette. Bis zu drei Gegner mussten in einem Kampf auf Leben und Kot eliminiert werden. Ein unappetitliches Thema? Ha, das denken Sie! Mit dem korrekten Klopapier, einer genügend großen Auswahl an Kondomautomaten und einem niedrigen Eintrittspreis war bei Ihnen bald mehr Andrang als in der Szenedisco nebenan. Und sollten die gegnerischen Betreiber aufmucken, konnten Sie deren Aborte immer noch in die Luft sprengen. Das war dann aber schon eine rechte Sauerei ...

*Siehe PC Player 5/2000, Wertung damals: 33 %*

## Man Enough

Pech in der Liebe und kein Glück bei den Frauen? Mit »Man Enough«, einem Date-Simulator, drängten Sie all Ihre Frusterlebnisse zumindest kurzfristig in den Hintergrund. Fünf Weibsbilder, eine schöner und besser gebaut als die andere, warteten im Fitnessstudio nur schon darauf, von Ihnen angesprochen zu werden. Über etliche Multiple-Choice-Gespräche, Telefonate und dergleichen näherten Sie sich Ihrer Herzdame und lernten dabei gleich was für's Leben: Je lieblicher Sie redeten und je mehr Komplimente Sie verteilten, desto größer war Ihre Chance auf eine gemeinschaftliche nächtliche Freizeitaktivität. Hossa!

*Siehe PC Player 2/94, Wertung damals: 34%*



Das Fitnessstudio – Ausgangspunkt aller Verabredungen. Welche Haarfarbe soll heute in Ihr Bett?



So sehen mehrere 100 Meter große Festungen im Nahkampf aus. Auf Schönheit wird kein Wert gelegt.

## Stratosphere

Was ist schon eine B 17 oder eine Panzerschlacht? Bei »Stratosphere« übernahmen Sie das Kommando über eine Plattform, die von der Größe her an das Raumschiff Enterprise heranreichte. Die wurde dann von oben bis unten mit Kanonen, Katapulten, Rammspornen und Antriebssystemen bestückt, stieg in den Himmel auf und wurde auf feindliche Plattformen gehetzt. Wenn eine herunterkrachte, entstand dort ein Schrottplatz von der Ausdehnung Klein-Wülferodes. Ripcord Games gelang mit diesem Spiel ein ähnlich monumentaler Misserfolg, die Firma gibt aber nicht auf. Irgendwann will sie das vermutlich noch abgedrehtere Ork-Rennspiel »Gorkamorka« herausbringen.

*Siehe: PC Player 9/98, Wertung damals: 68 %*

Ihre Auftraggeber hatten immer so mancherlei Spannendes und Unverständliches zu berichten.

## Vangers

Wie die Welt seit Boris Jelzin weiß, sind Russen immerzu betrunken, lallen dann unverständliches Zeug und können sich anschließend an nichts mehr erinnern. Voll im Trend waren die russischen Programmierer von »Vangers«, die das vermutlich unverständlichste Szenario der Geschichte entwickelten. Sie fuhren dabei mit einer Art VW Käfer zu raupenähnlichen Kreaturen, von denen Sie Schleim für Ihren Kofferraum erhielten und diesen dann an anderer Stelle wieder ausluden, ohne sich groß um Ihre Inneneinrichtung zu sorgen. Geschah dies lange genug, konnten Sie sich irgendwann größere Autos leisten, in die noch mehr Schleim passte.

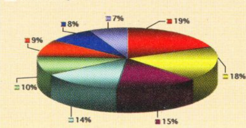
*Siehe PC Player 9/98, Wertung damals: 40 %*

**DIE LETZTEN DREI DIAGRAMME AUS UNSERER ONLINE-UMFRAGE VOM MÄRZ.**

**WORAUF LEGEN SIE BEI EINEM SHOOTER BESONDERS GROßEN WERT?**

Ein übermäßig wichtiges Kriterium lässt sich nicht ermitteln. Einen guten Shooter machen viele Dinge aus.

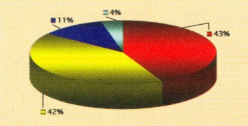
| | |
|---|---|
| Abwechslungsreiche Waffen und intelligente Gegner | 19 % |
| Gute Grafik | 18 % |
| Spannende Hintergrundgeschichte | 15 % |
| Genaue Steuerung, exakte Spielphysik | 14 % |
| Schicke Multiplayer-Level, gutes Design | 10 % |
| Toller Sound | 9 % |
| Großer Umfang | 8 % |
| Hohes Tempo | 7 % |




**SIND 3D-SHOOTER FÜR JUGENDLICHE ZU GEFÄHRLICH?**

Immerhin elf Prozent unserer Leser sprechen sich indirekt für eine totale Indizierung aus.

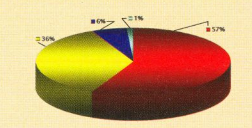
| | |
|---|---|
| Nein. Jugendliche sind sehr wohl in der Lage, zwischen Realität und Computerspiel zu unterscheiden. | 43 % |
| Es kommt auf das Programm an. Besonders brutale Shooter darf man auf keinen Fall an Jugendliche verkaufen. | 42 % |
| Ja. Generell sollten Shooter nur an Volljährige verkauft werden. | 11 % |
| Keine Ahnung. Ich kann das nicht beurteilen. | 4 % |




**WERDEN SHOOTER AUCH IN ZUKUNFT ERFOLGREICH SEIN? KANN MAN SIE ÜBERHAUPT NOCH VERBESSERN?**

Unsere Leser haben Recht: Das Genre der 3D-Shooter ist, wenn schon nicht unsterblich, so doch äußerst langlebig.

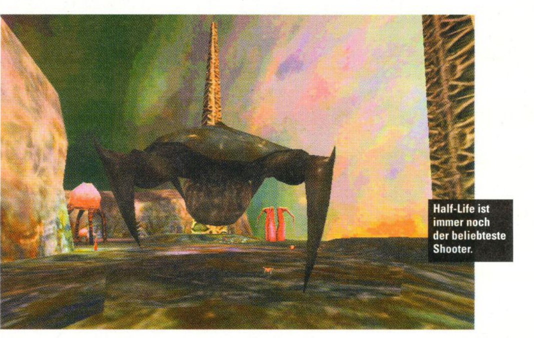
| | |
|---|---|
| Aber natürlich. Es wird immer wieder bessere Grafik oder eine schönere Hintergrundgeschichte geben. Das Genre ist unsterblich. | 57 % |
| Sicher sind Shooter etwas primitiv, aber ein Ründchen ballern ab und an macht einfach Freude. Von daher wird es immer wieder neue Shooter geben. | 36 % |
| So allmählich lässt meine Motivation nach, Shooter sind ausgereizt. Ich konzentriere mich inzwischen auf andere Genres. | 6 % |
| Ich habe Shooter schon immer gehasst. Wie kann man die als geistig gesunder Mensch nur anfassen? Das ist mir unerklärlich. | 1 % |




3D-Shooterumfrage

# LESERECHO

**3D-Shooter: Schrecken der BPjS, größte Freude vieler Netzwerk-Clans. Unsere Lesern schrieben so viel zu unserer Actionumfrage der letzten Ausgabe, dass wir gerne noch eine weitere Seite mit freier Meinung nachschieben.**



Half-Life ist immer noch der beliebteste Shooter.

Auf Solo-Shooter schwört **Jens Wlocka** aus Leipzig: »3D-Shooter sind das Salz in der Suppe. Der Hysterie der Multiplayer-Games kann ich aber nicht so ganz folgen. Da fehlt mir die Abwechslung der Schauplätze, und ich habe einfach nicht das Verlangen, mich mit anderen Spielern messen zu müssen. So ein Solotrip kann mich viel mehr fesseln, da wird Spannung aufgebaut, eine Story erzählt, ich kann neue Orte entdecken und mich an der Grafik erfreuen. Bestes Beispiel ist momentan »Clive Barker's Undying«. Dieses Spiel hat so gigantisch schöne Außenlevel mit alten Schlössern und Ruinen, da wirkt das Monsterabschlachten fast schon störend.«

**Christian Gamauf** aus Schreibersdorf in Österreich erwähnt noch einmal lobend die Unkompliziertheit von Actionspielen: »Das Schöne an 3D-Shootern ist: Man kann sich hinsetzten, 20 Frags machen, drei Wochen auf Urlaub fahren, nach Hause kommen und sofort weiterspielen, ohne sich lange zu überlegen, wer man ist, wo man ist, und was man gerade tun muss. Versuch das einmal mit »Alpha Centauri« oder »Baldur's Gate 2«!!

> **»Aggressionen an digitalen Männchen auslassen.«**

Zum Thema Gewalt und Indizierung gibt es konträre Meinungen. **Patrick Wertitsch** aus Wien erregt sich: »Es ist doch so: Etwas passiert, sagen wir, ein 14-jähriger Amerikaner läuft an seiner Schule Amok (natürlich schrecklich). Was wird gemacht? Man hält einen Tag Staatstrauer ab und sucht sich einen Schuldigen oder besser gesagt einen Sündenbock (etwa Marilyn Manson oder eben einen 3D-Shooter), statt die Probleme an den Wurzeln zu packen: Schärfere Waffengesetze und vor allem die Erziehung besser gestalten. Wenigstens in der Schule muss man versuchen, den Kindern beizubringen, mit ihren Emotionen und Aggressionen auszukommen.« **Sabine Rautenberger** aus Köln hat in diesem Zusammenhang eine merkwürdige Beobachtung gemacht: »Jetzt, wo es um Shooter etwas ruhiger geworden ist und das Thema für die Medien nicht mehr publikumswirksam ist, werden Berichte über Schießereien nicht mehr in Bezug mit »Quake«, »Doom«, etc. gebracht, sondern eher wieder auf deren schlechtes Umfeld. Was sagt uns das über Medien und Meinungen ...?« **Bernd P. Schneider** (E-Mail) aber schrieb uns: »Diese Shooter sind so ziemlich das hirnloseste, was ich mir vorstellen kann. Wer daran Spaß hat, gehört meiner Meinung nach in psychiatrische Behandlung.« Na ja.

Aber alleine **Moritz Zimmermann** bleibt die endgültige Lösung vorbehalten, warum die Ballerei Spaß macht: »Ich finde, dass man bei Shootern einfach seine Aggressionen an den digitalen Männchen auslassen kann.« **(uh)**

UND MORGEN SCHMEISS ICH DIE ABWEHR RAUS!




Du bist der Chef an der Taktiktafel.
Du bestimmst, wer auf der Ersatzbank schmort.
Ohne Dich läuft keine Verhandlung um Verträge.
Niemand mischt sich in Deine Geschäfte ein.
Dein Verein hört auf Dein Kommando.

**Andere spielen nur Fußball. Du spielst Schicksal.**









www.bundesligamanager.de

SOFTWARE 2000

# Leserumfrage

## Nicht immer,
### aber immer öfter ...

**... treffen wir Ihren Geschmack. Stimmt doch gar nicht? Was wünschen Sie sich fürs Jahr 2001 von der PC-Player-Mannschaft? Mehr Previews, umfangreichere Specials, größere Tests?**

Bitte nehmen Sie sich doch ein paar Minuten Zeit, um die nachfolgenden Fragen durchzulesen, Ihre Antworten anzukreuzen und den Fragebogen an uns zusenden.
Sie helfen uns damit, die PC Player noch besser nach Ihrem Geschmack und Ihren Wünschen zu gestalten.



Natürlich soll Ihre Mühe nicht umsonst sein. Wir verlosen unter allen Einsendungen:

**1x Lautsprechersystem von Creative**
**1 x GM2-Set von Saitek**
**5 x Die Sternenfahrer von Catan**
**5 x Kicker 2 Fußballmanager**

**Einsendeschluss ist der 30. Mai 2001**




## Zur Person:

**1. Wie alt sind Sie?**
- Bis 16 ☐
- 17 bis 20 ☐
- 21 bis 25 ☐
- 26 bis 29 ☐
- 30 bis 39 ☐
- 40 und älter ☐

**2. Sind Sie ...**
- männlich? ☐
- weiblich? ☐

**3. Ihr Beruf?**
- Schüler ☐
- Auszubildender ☐
- Student ☐
- Angestellter ☐
- Leitender Angestellter ☐
- Beamter ☐
- Selbstständig ☐
- Freiberufler ☐
- Sonstiges ☐

Falls berufstätig: In welcher Branche

______________________

**4. Für das Gewinnspiel:**

______________________
Vorname, Nachname
______________________
Straße, Hausnummer
______________________
PLZ, Ort
______________________
E-Mail

**5.** **Wie hoch ist in etwa Ihr frei verfügbares Einkommen?**

- Bis 500 Mark ☐
- 500 bis 1000 ☐
- 1000 bis 1500 ☐
- 1500 bis 2000 ☐
- 2000 bis 2500 ☐
- Mehr als 2500 ☐

**6.** **Zu welchen Themen lesen Sie sonst noch regelmäßig Zeitschriften?**

- Wirtschaft ☐
- Musik ☐
- Computer ☐
- Automobil ☐
- Lifestyle ☐
- Männer-/Frauenmagazine ☐
- Sport ☐
- TV ☐

**7.** **Welche der folgenden Fernsehsender sehen Sie regelmäßig**

- MTV ☐
- VH1 ☐
- Viva ☐
- NBC ☐
- Sonstige ☐

**8.** **Welche Websites nutzen Sie regelmäßig?**

______________________________

______________________________

**9.** **Wie oft nutzen Sie das Internet?**

- Mehrmals täglich ☐
- Täglich ☐
- Mehrmals pro Woche ☐
- Mehrmals pro Monat ☐
- Eher selten ☐

**10.** **Spielen Sie Onlinespiele?**

- Ja ☐
- Nein ☐

Wenn ja, welche?

______________________________

______________________________

**11.** **Spielen Sie gerne auf LAN-Parties?**

- Ja ☐
- Nein ☐

**12.** **Wo haben Sie zuletzt einen PC oder PC Zubehör gekauft?**

- Im Versandhandel ☐
- Online-Versandhandel ☐
- Kaufhaus ☐
- Fachhandelsketten (Mediamarkt, Saturn...) ☐
- Einzelhandel ☐
- Sonstige ____________________

**13.** **Wo haben sie zuletzt Spielesoftware gekauft?**

- Im Versandhandel ☐
- Online-Versandhandel ☐
- Kaufhaus ☐
- Fachhandelsketten (Mediamarkt, Saturn...) ☐
- Einzelhandel ☐
- Sonstige ____________________

**14.** **Wie hoch war der Gesamtwert Ihrer letzten Anschaffung in diesem Bereich?**

- Bis DM 100 ☐
- 100 – 250 ☐
- 250 – 500 ☐
- über DM 500 ☐

**15.** **Wo haben Sie PC Player gekauft?**

- Kiosk ☐
- Supermarkt ☐
- Tankstelle ☐
- Bahnhof/Flughafen ☐
- Kaufhaus ☐
- Ich bin Abonnent ☐

**16.** **Wie oft kaufen Sie PC Player?**

- Monatlich ☐
- Alle 2- 3 Monate ☐
- Seltener ☐
- Zum ersten Mal ☐

**17.** **Haben Sie das Heft zusammen mit einem anderen Magazin gekauft?**

- Ja ☐
- Nein ☐

Wenn ja, welches

______________________________

**18.** **Ist PC Player bei Ihrem Zeitschriftenhändler verfügbar?**

- Immer ☐
- Ja, meistens ☐
- Nein, ich muss oft mehrere Verkaufsstellen aufsuchen ☐
- Ich bin Abonnent ☐

**19. Wie empfinden Sie die Länge der jeweiligen Artikel?**

| | Zu lange | gerade richtig | Zu kurz |
|---|---|---|---|
| Players Guide (Tipps und Tricks) | ❑ | ❑ | ❑ |
| Hardware | ❑ | ❑ | ❑ |
| Specials | ❑ | ❑ | ❑ |
| Previews | ❑ | ❑ | ❑ |
| Spieletests | ❑ | ❑ | ❑ |
| News | ❑ | ❑ | ❑ |
| Fetisch | ❑ | ❑ | ❑ |
| Keine Panik | ❑ | ❑ | ❑ |
| Technik Treff | ❑ | ❑ | ❑ |

**20. Wie wichtig sind Ihnen regelmäßige Zugaben für den Kauf einer Zeitschrift?**

(1 = sehr wichtig - 4 = unwichtig)

| | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| 2 CDs | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Booklet | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Poster | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Heraustrennbare Spielehilfen | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Cheat Cards | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Vollversion | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |

**21. Welche Genres intersssieren Sie besonders?**

(1 = sehr interessant - 4 = uninteressant)

| | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| 3D-Action | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Action-Adventures | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Compilations, Budgetspiele | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Echtzeit-Strategie | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Flugsimulationen | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Geschicklichkeitsspiele | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Prügelspiele | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Rennspiele | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Rollenspiele | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Runden-Strategie | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Simulationen (Panzer & Co.) | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Sportspiele | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |

**22. Was waren Ihre Hauptmotive für den Kauf?**

- Titelstory/Spiele auf dem Cover ❑
- Spiel auf dem Cover ❑
- Aktuelle Tests im Heft ❑
- CD-Inhalte ❑
- Specials ❑
- Tipps und Tricks im Players Guide ❑

**23. Wie beurteilen Sie den Preis der PC Player?**

- Zu teuer ❑
- Gutes Preis/Leistungsverhältnis ❑
- Günstig ❑

**24. Welche Themen würden Sie zusätzlich interessieren?**

- Konsolen-Spieletests ❑
- Lifestyle ❑
- Fashion ❑
- Funsportarten ❑
- Internetthemen ❑
- keine ❑

Sonstige ____________________

**25. Wie steht es mit der Auffindbarkeit Ihres Lieblings-Genres im Heft?**

- Leicht zu finden ❑
- Manchmal unübersichtlich ❑
- Mir egal, ich sehe mir sowieso jeden Artikel an ❑

Sonstige ____________________

**26. Zur vorliegenden Ausgabe der PC Player: Wie gefallen Ihnen die Titelmotive?**

- Gut ❑
- mäßig ❑
- schlecht ❑

**27. Sollte Ihrer Meinung nach der Players' Guide**

- stärker ins Heft integriert werden? ❑
- so wie bisher bleiben? ❑
- als separates Magazin dem Heft beiliegen? ❑

**Herzlichen Dank!**

**Bitte gleich einsenden:**
**Per Fax: 089/450-684-89**
**Per Post: Future Verlag GmbH**
**Leserumfrage PC Player**
**Rosenheimerstr. 145h**
**81671 München**

**Einsendeschluß ist der 30.05.2001**

Datenschutzerklärung:
Die Gewinne werden unter allen richtigen Einsendungen verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Future Verlag GmbH und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Selbstverständlich werden keine persönlichen Daten an Dritte weitergegeben!







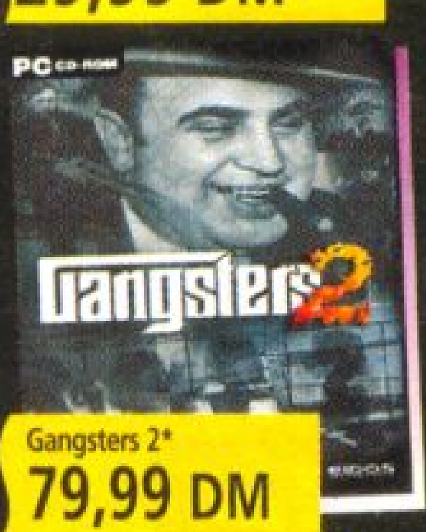
**www.game-it.com**



Cultures Add On
Die Rache des Regengottes
**29,99 DM**



Cultures + Add On
Die Rache des Regengottes
**59,99 DM**



Gangsters 2*
**79,99 DM**

Myst 3 - Exile*
**79,99 DM**

Versandkostenfrei




Bundesliga Manager X
**89,99 DM**

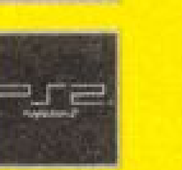
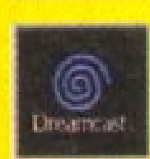
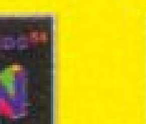
Die ersten Besteller erhalten eine Zusatz-CD mit:

- Bundesliga-Manager X: 11-Meter schießen
- Fußball-Editor

GEHEIMTIPP




Summoner*
**69,99 DM**
Auch engl. Version erhältlich!


**+++ Kein Mindestbestellwert +++**

## PREISKNALLER

- Action Pack (HeavyMetal2/KissPsycho Circus) 39,99
- Age of Empire 2 Mission - Khan 19,99
- Age of Empire - Gold incl. Exp.Rom 24,99
- Age of Empires 2: Missionen und Kampagne 24,99
- Alpha Centauri 19,99
- Alpha Centauri - Alien Crossfire 24,99
- Anno 1602 Sp 29,99
- Anno 1602 - Im Namen des Königs 29,99
- Anstoß 2 Gold 19,99
- Armored Fist 2 Classic 29,99
- Armored Fist 3 29,99
- Asterix und Obelix gegen Caesar 29,99
- Asterix & Co. Crazy Olympics* 39,99
- Atari Arcade Hits 2 24,99
- Atlantis 1+2 39,99
- Autobahn Raser 1 14,99
- Autobahn Raser 2 19,99

### Preisknaller 9,99

- Age of Wonders 9,99
- Alone in the Dark 3 9,99
- Atomic Bomberman 9,99
- Battle Zone 9,99
- Big Brother 2 9,99
- Bioforge US 9,99
- Chroniken des schwarzen Mondes 9,99
- Cybermage US 9,99
- Earth 2140 Gold 9,99
- Emergency - Fighters for Life DVD Box 9,99
- Flying Heroes 9,99
- Game Gallery 1 9,99
- Heavy Gear 2 9,99
- Heretic 2 engl. 9,99
- Interstate 82 9,99
- Käfer total Sp 9,99
- Knights and Merchant 9,99
- Little Big Adventure 9,99
- Metal Fatigue 9,99
- Schleichfahrt 9,99
- Septerra Core JC + Handbuch 9,99
- Shadowman 9,99
- Shanghai 2 Drachenauge 9,99
- Siedler: Hiebe für Diebe 9,99
- Siege of Avalon 9,99
- Silver SP 9,99
- Sim Ant 9,99
- Sim City Classic 9,99
- Sim Life 9,99
- Sim Tower 9,99
- Star Trek: Klingon Honor Guard 9,99
- Starcraft 9,99
- Syndicate Wars + Dark Omen Classic 9,99
- Theme Park 9,99
- Toca Touring Car Championship 2 9,99
- Total Annihilation 9,99
- Tzar 9,99
- Wall Street Trader
- Premier Collection 9,99
- Zork - Grand Inquisitor 9,99

- Baldurs Gate Saga 39,99
- Battle Isle 4: Der Andosia Konflikt 29,99
- Battle Zone 2 19,99
- Biathlon 2001 34,99
- Big 12 Jägerpack 34,99
- Blitzschlag - Sudden Strike Add-On 39,99
- BSE - Bomber* 29,99
- Bundesliga Stars 2000 Classic 24,99
- Business Tycoon 39,99
- Catan die erste Insel (Gold Edition) 39,99
- Chicken Farm 24,99
- Colin McRae Rally Classic 29,99
- Comanche Gold Classic 29,99
- Command & Conquer Alarmstufe Rot CLASSIC 19,99
- Command & Conquer 1 Megabox 29,99
- Command & Conquer 3 EV 29,99
- Command & Conquer 3: Feuersturm dt. 34,99
- Commandos:Double Pack -Spiel+Mission 39,99
- Creatures Playground 34,99
- Croc 14,99
- Cultures Add-On Rache des Regengottes 29,99
- Dark Reign 2 19,99
- Darkstone Classic kd. 29,99
- Delta Force dA 29,99
- Delta Force 2 dA 29,99
- Demon World 2 29,99
- Der Patrizier 19,99
- Devil Inside 24,99
- Diablo Special edA. 34,99
- Diablo 2 - Der Wanderer ADD-ON 24,99
- Die Sims - Mission - Das volle Leben 29,99
- Die Sims - Party ohne Ende 34,99
- Die Sims - That's Life 24,99
- Drachenfeuer & weitere Legenden 34,99
- Driver SP 29,99
- Dune 2000 Classic 29,99
- Dungeon Keeper 2 Classic 24,99
- DVD Player CHIP 29,99
- Enemy engaged - Comanche vs. Hokum 29,99
- European Air War 24,99
- Everquest + Ruins of Kunark engl. 39,99
- Everquest - Scars of Velious(AddOn) 39,99
- Evola Mutation Pack 34,99
- Extreme Biker* 24,99
- Fleet Command Classic 29,99
- Flughafen Manager 24,99
- Fort Boyard Millennium 19,99
- Gabriel Knight 3 Gold 34,99
- Gabriel Knight Anthology dt. 34,99
- Game Gallery Millenium Edition 19,99
- Gold Games 4 19,99
- Gold Strategie Games CD-Rom 29,99
- Half Life Blue Shift EA + dt.A* 34,99
- Half Life Counterstrike US 24,99
- Half Life Gunman Chronicles kompl. EV 39,99
- Heart of Darkness SP 24,99
- Holiday Island + Szenarien 24,99
- Homeworld 24,99
- Ibiza Babewatch FSK 16 34,99
- Imperium Galactica 2 Best of Infogrames 29,99
- Industriegigant Gold SP 24,99
- Inside Chessie FSK 16 29,99

### Preisknaller 7,99

- Akte Europa Premier Collection 7,99
- Gorky 17 7,99
- Herrscher der Meere 7,99
- Septerra Core EV 7,99

- Jack Quiz Pack (Teil 1 + 2) 39,99
- Jedi Knight 19,99
- Karpov Schach 2000 39,99
- Kiss Psycho Circus DV 19,99
- Legacy of Kain - Soul Reaver 14,99
- Leisure Suit Larry Collection 2001 24,99
- Longest Journey 34,99
- Lucas Arts 10 Adventures dA 34,99

### Preisknaller 5,99

- Abomination 5,99
- Fifa Soccer Manager 5,99
- Galador - Der Fluch des Prinzen 5,99
- Judge Dredd Pinball CD ROM 5,99
- Total Annihilation: Kingdoms 5,99
- UEFA Champions League 98/99 5,99

- Mech Commander 24,99
- Mechwarrior 3 24,99
- Messiah - Die verschwiegenen Sünden 34,99
- Midtown Madness (Microsoft) 24,99
- Might & Magic 8 Best Off Classic 29,99
- Monkey Island Collection 1-3 29,99
- Monopoly 2 34,99
- Moon Project 14,99
- Moorhuhn Compilation 24,99
- Moorhuhn - Winter Edition 24,99
- Music 2000 24,99
- M1 Tank Platoon 2 24,99
- NBA Live 2000 Classic 24,99
- NBA 99 14,99
- NHL 2000 Classic 24,99
- NOX Classic 29,99
- Outcast 19,99
- Panzer General Unternehmen Barbarossa 39,99
- Pharao* 24,99
- Pizza Syndicate 19,99
- Planescape Torment - Memorial Box 34,99
- Police Quest 3* 24,99
- Police Quest SWAT Pack (Teil 1 + 2) 24,99
- Pro Pinball: Big Race USA dt. 24,99
- Pro Pinball: Fantastic Journey 24,99
- Rainbow Six - Gold Pack 34,99
- Rainbow Six: Urban Operations 34,99
- Ravensburger Mega-Fun-Box 14,99
- Red Baron 3D 24,99
- Riding Star* 39,99
- Risiko 2 29,99
- Roller Coaster Tycoon Loopy Landscapes 34,99
- RTL Alarm für Cobra 11 CLASSIC 34,99
- Shogun - Total War - Mongol Invasion 24,99
- Siedler 3 Gold 29,99
- Siege Of Avalon 2* 29,99
- Siege of Avalon 3* 29,99
- Sierra's fliegende Asse 34,99
- Sim City 3000 Classic 29,99
- Simon Gamepack 29,99
- Simon Pinball 24,99
- Soulbringer Best of Infogrames 29,99
- Starcraft + Broodwar 24,99
- Starcraft + Broodwar + DVD 34,99
- Star Trek : Conquest Online 39,99
- Star Trek: Armada 29,99
- Star Trek: Der Aufstand 14,99
- Star Trek: Klingon Academy 29,99
- Star Trek: Klingon Honor Guard EV 14,99
- Star Wars:Behind the Magic dt 29,99
- Star Wars:Rebellion CD ROM kD. 39,99
- Starsiege Universe (=Starsiege+Tribes) 34,99
- Submarine Titans 29,99
- Superbikes 2000 Classic 24,99
- Supreme Snowboarding Sp 24,99
- System Shock 2 Classic 24,99
- Taxi Driver 19,99
- Thandor 24,99
- The Dig 19,99
- Theme Park World CLASSIC 29,99
- Tom Clancy SSN 14,99
- Trophy Bass 4 19,99
- Trophy Hunting 19,99

### Preisknaller ab 1,99

- 747 MS Flightsimulator 98 Add On 2,99
- Dark Omen (Warhammer) 4,99
- D-Info 99 + Routenplaner 2,99
- Earth Siege 2 CD JC 3,99
- Excessive Speed 4,99
- Flying Corps (Re-Play) 4,99
- Hardline 4,99
- KKND Classic 4,99
- Ran Pinball Soccer 4,99
- Silent Thunder JC 3,99
- TopWare Gold 4 Anwendungen 1,99
- TopWare Gold 5 -Anwender- 3,99
- Wargasm - Soft Price 4,99

- Ultima Online Renaissance 29,99
- Ultima Online - Third Dawn* 24,99
- Unreal Tournament edA. Sp 24,99
- Vampire: The Masquerade EV 29,99
- Verkehrsgigant Best of JoWood 29,99
- Völker GOLD SP 29,99
- Warlords Battlecry 29,99
- Wheel of Time SP 29,99
- WISO T@x 2001 Standard 39,99
- Worms 2 24,99
- Worms: Armageddon dt. 29,99
- X Beyond the Frontier CLASSIC 29,99
- X-Beyond the Frontier ink Mission 39,99
- X-Wing + Mission Disk 19,99
- X Wing vs.Tie Fighter + Mission 39,99
- X-Wing: Alliance 39,99

## PC CD-ROM

- Adlertag - Die Luftschlacht um England 74,99
- Adventure Pinball Forgotten Island 59,99
- Age of Empire 2 79,99
- Age of Empire 2 -The Conquerors 54,99
- Age of Empires Collector Edition 84,99
- Age of Sail 2 74,99
- Aikens Artifact 74,99
- Airfix Dogfighter 54,99
- Alice - American McGee 89,99
- Allegiance edA 69,99
- Alone in the Dark 4* 89,99
- America - No Peace beyond the line 69,99
- Anachronox* 79,99
- Anno 1503 - Aufbruch in eine neue Welt* 89,99
- Anno 1602 - Königsedition 54,99
- Anstoss Action 84,99
- Anstoss 3 59,99
- Aquanox* 79,99
- Arcanum* 89,99
- Art of Magic* 79,99
- Asherons Call dA 69,99
- Autobahn Raser 3 59,99
- Baldurs Gate 2 79,99
- Black & White 99,99
- Blair Witch Project Vol. 3 44,99
- Bleem! CD 49,99
- Bleifuss Offroad 74,99
- Bundesliga Manager X 89,99
- Bundesliga Stars 2001 79,99
- B17 Flying Fortress 2 69,99
- Car Tycoon 79,99
- CDR Win 3.8 49,99
- Chicken Run 79,99
- Civilisation Call to Power 2 DV 49,99
- Clive Barkers Undying edA 79,99
- Close Combat: Invasion Normandie 74,99
- Clusterball Extrem 59,99
- Colin McRae Rally 2 79,99
- Combat Flight Simulator 2.0 89,99
- Command & Conquer Renegade PC* 79,99
- Command & Conquer 2 Megabox 54,99
- Command & Conquer 3 Megabox 74,99
- Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 dt 69,99
- Commandos 2* 89,99
- Conflict Zone (Peacemakers)* 84,99
- Cossacks 79,99
- Crimson Skies 79,99
- Cultures - Entdeckung Vinlands CLASSIC 49,99
- Cultures - inkl. Add-On 59,99
- Daikatana 69,99
- Daikatana EV / US 49,99
- Dark Project 2 - The Metal Age 79,99
- Das Geheimnis der Druiden 79,99
- Das Milliardenquiz 44,99
- Dave Mirra Pro Style BMX 59,99
- Delta Force 3 Land Warrior edA 89,99
- Der Clou 2 69,99
- Der Industriegigant 2 89,99
- Der Urlaubsraser 59,99
- Descent - Venture Pack 49,99
- Desperados 89,99
- Deus Ex DA uncut 74,99
- Diablo 2 Add-On: Lords of Destruction* 59,99
- Diablo 2 79,99
- Die Sims 74,99
- Dino Crisis 74,99
- Disney's Dinosaurier Action 74,99
- Disney's Dinosaurier Junior 49,99
- Disney's Donald Duck Quack Attack AG 64,99
- Disney's Dschungelbuch Groove Party 54,99
- Disney's Dschungelbuch mit Tanzmatte 99,99
- Dracula 2 69,99
- Dragon Stories 44,99
- Dr. Jekyll & Mr. Hyde 69,99
- Edge of Chaos* 69,99
- Emperor - Schlacht um Dune* 89,99
- Eurofighter Tycoon 69,99
- Europa Universalis 69,99
- EverQuest DeLuxe 84,99
- Evil Dead 74,99
- Evil Islands 79,99
- Evil Twin 84,99
- Falcon 4.0 kD. Win95 54,99
- Fallout Apacalypse 44,99
- Fallout Tactics 79,99
- Fifa 2001 84,99
- Fly 2K 79,99
- Fritz 6.0 79,99
- Frontschweine 44,99
- Fussball Manager - Bundesliga 2001 74,99
- F1 Championship Season 2000 89,99
- F1 Official Team Manager 89,99
- F1 Racing Championship 79,99
- F1 World Grand Prix 2000 74,99
- Game Programming Starter Kit 4.0 79,99
- Gangsters 2 79,99
- Giants 74,99
- Gilde 89,99
- Gorasul: Lost Souls 74,99
- Gothic 74,99
- Grand Prix 3 84,99
- Ground Control Anthology 44,99
- Gunship III dt. 69,99
- Half Life Generation v 2 44,99
- Half Life Gunman Chronicles 69,99
- Heroes Chronicles Clash of the Dragons 44,99
- Heroes Chronicles - Conquest of the Under. 44,99
- - Master of the Elements 44,99
- - Warlords o. Wasteland 44,99
- - The Final 49,99
- Heroes of M & M 3 Double Pack 84,99
- Heroes of M&M 3 - Shadow of death KD 74,99
- Hired Team Trial: Gold 74,99
- Hitman - Codename 47 DA 79,99
- Homeworld Universe 54,99
- Hostile Waters 79,99
- Icewind Dale 69,99
- Icewind Dale Herz des Winters ADDON 44,99
- Icewind Dale + Herz des Winters 79,99
- Insane 74,99
- Jagged Alliance 2.5 Unfinished Business 49,99
- John Madden NFL 2001 edA 79,99
- Kicker 2 69,99
- Kingdom under Fire 69,99
- Legende des Propheten und des Mörders 69,99
- Legends of Might & Magic 84,99
- Links LS 2001 89,99
- Mafia* 79,99
- Max Payne* 84,99
- MDK 2 Snipers Edition 44,99
- Mechwarrior 4 89,99
- Mercedes Benz Truck Racing Classic 44,99
- Metal Gear Solid 69,99
- Midtown Madness 2 74,99
- Might & Magic Millenium 84,99
- Monkey Island 4 - Flucht von... 89,99
- Monopoly Tycoon* 69,99
- Motocross Madness 2 69,99
- Myst 3 - Exile* 79,99
- Nascar Racing 4 49,99
- NBA Live 2001 89,99
- Necronomicon 64,99
- Need for Speed Motor City* 79,99
- Need for Speed: Porsche 79,99
- NHL 2001 79,99
- No One Lives Forever 79,99
- Oil Tycoon 79,99
- Oni 74,99
- Operation Flashpoint* 79,99
- Patrizier 2 89,99
- Pharao Gold 69,99
- Pizza Connection 2 74,99
- Play the Games Vol. 3 49,99
- Police Quest SWAT 3 Elite Edition 49,99
- Pro Pinball Collection (Maximum Pinball) 64,99
- Pro Rallye 2001 79,99
- Project Eden* 84,99
- Project IGI 79,99
- Pulleralarm 44,99
- Rainbow Six Rogue Spear Platin. Pack 64,99
- Rainbow Six - Covert Ops 59,99
- Rainbow Six - Rogue Spear 44,99
- Raub 74,99
- Red Faction 79,99
- Roller Coaster Tycoon 59,99
- RTL Skispringen 2001 44,99
- Rugby 2001 EV 79,99
- Ruhm und Reichtum 54,99
- Rune 74,99
- Rune Add-On: Halls of Valhalla* 49,99
- Sacrifice Special Edition 79,99
- Search & Rescue 2 64,99
- Serious Sam 49,99
- Severance: Blade of Darkness 74,99
- Siedler 4 79,99
- Silent Hunter 2 69,99
- Sim City 3000 Deutsche Edition 69,99
- Snow Storm 59,99
- Star Trek: Away Team 79,99
- - The Fallen dt 74,99
- - Voyager Elite Force 59,99
- - Voyager - Elite Force Special 99,99
- Star Wars Episode 1: Battle for Naboo 84,99
- - Magie eines Mythos 44,99
- Starfleet Command 2 69,99
- Starpeace 74,99
- Starship Troopers dt. 64,99
- Startopia - Die Raumstation* 79,99
- Sternenfahrer von Catan 69,99
- Stunt GP 59,99
- Stupid Invaders 79,99
- Sudden Strike CD 79,99
- Sudden Strike forever (off. Add On) 59,99
- Summoner 79,99
- Superbike 2001 79,99
- Tachyon edA 69,99
- Techno Mage 89,99
- The Fog 59,99
- The Grinch (Filmumsetzung) 49,99
- The Mummy (Filmumsetzung) 59,99
- The Ward 79,99
- Theme Park Manager 89,99
- Three Kingdoms 79,99
- Timeline 79,99
- Tomb Raider Die Chronik 84,99
- Tony Hawk's Pro Skater 2 59,99
- Totally Unreal Special Edition 44,99
- Tribes 2 64,99
- Triple Play Baseball 2002 74,99
- Tropico 69,99
- Typing of the dead 74,99
- UEFA Challenge 64,99
- Ultima Online Gametime Code 69,99
- Ultima World Edition 69,99
- Vampire Special 89,99
- Vampire: Die Maskerade KD 59,99
- Völker 2 84,99
- Vyruz 44,99
- V-Rally 2 Expert Edition 69,99
- Wall Street Trader 2001 49,99
- War Torn 59,99
- Wer wird Millionär? 54,99
- Werner: Asphaltbrenner 69,99
- WISO Sparbuch 2000/2001 79,99
- WISO Steueroffice 2001 89,99
- Wizards & Warriors edA 64,99
- World Championship Snooker 79,99
- Worms World Party 54,99
- You don't know Jack 3 - Abwärts 79,99
- Zeus - Herrscher des Olymp 79,99
- Z2 Steel Soldiers 89,99

**+++ Versandkostenfrei ab 100,00 DM Warenwert !!! +++**

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 100,00 DM Warenwert
- Versandkosten: Bestellungen über Internet, schriftlich oder telefonisch 2,99 DM + 5,00 NNG
- Teillieferung ab Warenwert von 40,- DM
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

**Unsere Bestelladresse für Deutschland:**

- Telefon: 0831 / 57 51 57, 01805 / 22 53 00
- Telefax:: 0831 / 57 51 555
- Internet: www.game-it.com
- E-mail: Bestellung@game-it.com
- Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau

**Unsere Bestelladresse für Österreich:**

- Game it! AG - A-6691 Jungholz
- Tel. 05676/8372
- Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland

**Sie erreichen unser Call Center:**
**Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr**

## Shops:

Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen - Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

**26122 Oldenburg**
Game Shop
Staulinie 16 - 17 - 0441/12622

**28195 Bremen**
SOFTSALE
Bahnhofsplatz 9 - 0421/1692978

**30159 Hannover**
SOFTSALE
Marktstr. 45 - 0511 / 322936

**31134 Hildesheim**
Softsale-Partner Ralf Höft Spiele
Bernwardstr. 7 - 05121 / 515519

**31582 Nienburg**
SOFTSALE
Schlossplatz 19 - 05021 / 910416

**63667 Nidda**
Am Wehr 6 - 06043/950915

**66482 Zweibrücken**
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170

**66953 Pirmasens**
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

**67227 Frankenthal**
Rheinstr. 13 - 06233/667478

**76829 Landau**
Westbahnstr. 11 - 06341/144191

**87435 Kempten**
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

**87527 Sonthofen**
Magic Media
Blumenstraße 17

**87600 Kaufbeuren**
Game it! Kaufbeuren
Ledergasse 3 - 08341/971269

**87700 Memmingen**
Maximilianstr. 21 - 08341/971269

**88131 Lindau**
3Plus
Rickenbacherstr. 73 - 08382 / 9676-0

**90762 Fürth**
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

**95615 Marktredwitz**
Leopoldstr. 5 – 09231/667650

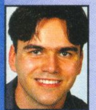
# PC PLAYER SPIELE

**Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.**

## Das PC-Player-Testteam

### FAMILIENGERECHTE UNTERHALTUNG

**DAMIAN KNAUS** (dk)



Als vor einigen Jahren der Hype um die so genannten »Interactive Movies« langsam nachließ, mussten wir uns leider auch eine Zeit lang von aufwändig gemachten Zwischensequenzen verabschieden. Hin und wieder werden trotzdem die Hochleistungs-Computer angeworfen, die dann auch beeindruckende Ergebnisse hervorbringen, wie beispielsweise die bombastischen Zwischensequenzen von »Diablo 2« oder dem brandneuen »Emperor: Battle for Dune« beweisen. Zu gern würde ich mal solche Renderfilmchen als abendfüllende Unterhaltung auf der großen Leinwand sehen, doch die Produzenten von Kinofilmen bemühen sich leider nur, ihre computergenerierten Streifen möglichst »familientauglich« zu gestalten. Da krabbeln entweder Ameisen oder Spielzeug über die kindgerechte Leinwand, doch düstere Szenarien für Cineasten, die bereits der Vorschule entwachsen sind, gibt´s bislang nicht. Noch nicht vielleicht? Wäre nämlich schön, wenn sich die Filmproduzenten doch mal die Spielindustrie zum Vorbild nehmen. Vielleicht kommt dabei ja ein Streifen raus, der auch bei erwachsenen Zuschauern Interesse weckt.

**»Düstere Szenarien für Cineasten.«**

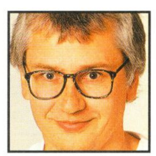
- **Lieblings-Genres**
  (Aufbau-)Strategie, Adventures, SF-Simulationen
- **In meinem DVD-Player**
  Mystery Men
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Gothic
  Desperados
  Half-Life (dt.)
  Undying
- **Auf meinem Nachttisch**
  Meine ASM-Sammlung
- **Ich freue mich auf**
  Die Gilde
  Startopia
  Pool of Radiance 2

### SPIEL DES MONATS



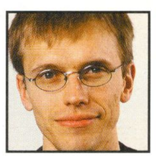

**Emperor Battle for Dune**

Ein monumentaler Echtzeit-Kracher entsteigt dem Wüstensand.



**MANFRED DUY** (md)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Sparks: Balls
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Diablo 2
  Heroes Chronicles
  Emperor Battle for Dune
- **Auf meinem Nachttisch**
  T. Brooks: Hexe von Shannara
- **Ich freue mich auf**
  Civilization 3
  Warcraft 3
  Anno 1503



**UDO HOFFMANN** (uh)

- **Lieblings-Genres**
  Rennspiele, Rollenspiele, Action-Adventure
- **In meinem CD-Spieler**
  Chet Baker:
  The best thing for you
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Fallout Tactics
  Severance: Blade of Darkness
  F1 Racing Championship
- **Auf meinem Nachttisch**
  Ambrose Bierce:
  Des Teufels Wörterbuch
- **Ich freue mich auf**
  Motor City Online,
  Max Payne, Dungeon Siege



**HEINRICH LENHARDT** (hl)

- **Lieblings-Genres**
  Sport- und Rollenspiele, Action-Adventures
- **In meinem CD-Spieler**
  Van Zant: Van Zant II
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Black & White
  Summoner
  C&C Alarmstufe Rot 2
- **Auf meinem Nachttisch**
  Nick Hornby: Fever Pitch
- **Ich freue mich auf**
  Dungeon Siege
  Civilization 3
  Medal of Honor — Allied Assault

# TESTS

## So werten wir

**Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.**

**PC Player wertet** generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar ein dritter Redakteur das Spiel an, um einen weiteren Meinungskästen beizusteuern.

**Wertungsskala**

| | |
|---|---|
| 0-19 | katastrophal |
| 20-39 | schlecht |
| 40-49 | mäßig |
| 50-59 | durchschnittlich |
| 60-69 | ordentlich |
| 70-79 | gut |
| 80-89 | sehr gut |
| 90-100 | genial |

### GRAFIK
Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

### SOUND
Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

### EINSTIEG
Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

### KOMPLEXITÄT
Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

### STEUERUNG
Idealerweise ist sie so leckerleicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wüsten ernten hingegen wenig Punkte.

### MULTIPLAYER
Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

### SPIELSPASS
**Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.**

## DAS PC PLAYER PRÄDIKAT

GOLD PLAYER – PC PLAYER

**Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.**

**WERTUNG** STARLANCER STAGE 2

▲ PRO
- GELUNGENE ATMOSPHÄRE
- RUNDUMSICHT
- INTERESSANTE STORY
- GERINGE RÄTSELDICHTE

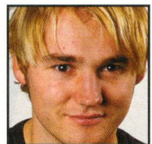
▼ CONTRA
- RÄTSEL EINFACH
- SPIEL IST ZU KURZ

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 80 |
| SOUND: | 80 |
| EINSTIEG: | 90 |
| KOMPLEXITÄT: | 60 |
| STEUERUNG: | 90 |
| MULTIPLAYER: | 80 |

PC PLAYER SPIELSPASS **83**



**JOE NETTELBECK** (jn)
- **Lieblings-Genres**
  Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele, Rollenspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  The Beatles: Abbey Road
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Gothic
  Fallout Tactics
- **Auf meinem Nachttisch**
  Harald Evers: Leandras Schwur
- **Ich freue mich auf**
  Gothic 2
  Gothic 3
  Gothic 4



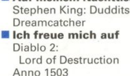
**JOCHEN RIST** (jr)
- **Lieblings-Genres**
  Ego-Shooter, Geschicklichkeitsspiele
- **In meinem DVD-Player**
  Mission Impossible 2
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Giants
  F1 Racing Championship
  Wieder genügend Platz
- **In meinem Papierkorb**
  Ein VW-Golf-Schlüssel
- **Ich freue mich auf**
  Aquanox
  Die E3 in Los Angeles
  Duke Nukem Forever
  Gameboy Advance



**MARTIN SCHNELLE** (mash)
- **Lieblings-Genres**
  Simulationen, Ego-Shooter, Rennspiele
- **In meinem DVD-Player**
  Myléne Farmer: Mylénium Tour
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Black & White
  Gothic
- **Auf meinem Nachttisch**
  Michael Ende: Die unendliche Geschichte
- **Ich freue mich auf**
  Max Payne
  Unreal 2
  Operation Flashpoint



**STEFAN SEIDEL** (st)
- **Lieblings-Genres**
  Action-Rollenspiele, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  No Angels: Elle'Ments
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Diablo 2 (englisch)
  Black&White
  Desperados
- **Auf meinem Nachttisch**
  Stephen King: Duddits-Dreamcatcher
- **Ich freue mich auf**
  Diablo 2: Lord of Destruction
  Anno 1503





**THOMAS WERNER** (tw)
- **Lieblings-Genres**
  Strategie, 3D-Action, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Falco: The Final Curtain
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Desperados
  Severance: Blade of Darkness
- **Auf meinem Nachttisch**
  Sarah Kirsch: Erlkönigs Tochter
- **Ich freue mich auf**
  Dungeon Siege
  Battle Realms
  Die E3

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# EMPEROR
## BATTLE FOR DUNE

**Lange Zeit mussten sich die Wüstenkrieger von Dune hinter den schier übermächtigen C&C-Kameraden verstecken. Aber die Zeit der Schmach ist zu Ende, denn an diesem bombastischen 3D-Spektakel werden sich künftige Echtzeit-Eroberungen messen lassen müssen.**

### FAKTEN

- 3 Kampagnen mit insgesamt rund 150 Missionen
- 34 Solo-Szenarien
- 3 Hauptrassen und fünf Nebenvölker
- Rund 80 Truppentypen
- Mehrspieleroption mit Kooperativ-Modus
- Vier Landschaftstypen
- Dreh- und leicht zoombares 3D-Gelände
- Indoor-Misionen
- Nachteinsätze
- Tutorial
- 110-minütige Zwischensequenzen



Mit Donnergetöse fliegt ein feindliches Gebäude in die Luft. Da das am rechten Bildrand postierte Baumenü jederzeit präsent ist, können Sie sogar während eines Angriffs Produktionsaufträge vergeben. (1024 mal 768 Bildpunkte)

**ENTWICKLER:** Westwood **VERTRIEB:** Electronic Arts **TESTVERSION:** Beta vom April 2001 **SPRACHE:** Englisch (deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** Zwei Spieler-Kooperativ-Modus, bis 8 gegeneinander (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.westwood.ea.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 3D-fähige Grafikkarte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium 600, 128 MByte RAM,16 MByte- Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium 1 GHz, 256 Mbyte RAM, 32 MByte-Grafikkarte

**Trotz aller Qualitäten besaßen sämtliche Folgen der »Command & Conquer«-Serie einen ziemlich grundsätzlichen Makel: Einerseits wirkten die umwerfend guten Videosequenzen höchst berauschend, die Ernüchterung folgte aber stets auf dem Fuß, denn die Präsentation des interaktiven Parts war verglichen mit den cineastischen Sequenzen von eher durchschnittlicher Qualität.**

## »Meist haben Sie die Wahl zwischen mehreren Einsätzen.«


Bei wichtigen Ereignissen, wie etwa der Ankunft eines Sandwurms oder feindlicher Zusatztruppen, blendet sich am linken unteren Bildrand ein kleines Minifenster ein.

Bei »Emperor: Battle for Dune« dagegen folgt auf die erste Euphorie sicherlich nicht so schnell der Kater, denn optisch und akustisch hält das interaktive Spiel auch das, was die fulminanten Videos versprechen. Und die sind von exorbitanter Qualität. Die Zwischensequenzen der Fantasy-Mär um den legendären Wüstenplaneten dauern insgesamt rund 110 Minuten und wurden mit realen Profischauspielern abgedreht, die zumeist vor gerenderten Bombast-Kulissen agieren.

Es soll ja wirklich Leute geben, die weder den Kinofilm »Dune«, noch die gleichnamige TV-Serie gesehen, nicht die Vorgänger »Dune 2« und »Dune 2000« gespielt und schon gar nicht das gleichnamige SF-Kultbuch von Frank Herbert gelesen haben. Und denen sei gesagt, dass der Wüstenplanet Arrakis – auch genannt Dune – im elften Jahrtausend der Zeitrechnung eine Schlüsselrolle in der gesamten Galaxis einnimmt. Denn nur dort wird das kostbare »Spice« geerntet, der unverzichtbare →

## TRUPPEN-PARADE

### DIE ATREIDES


Der Scharfschütze ist ein eher schwächlicher Krieger, dafür besitzt seine Flinte die größte Reichweite aller Infanteristen.


Der Ornithoper ist der vielleicht einzige erwähnenswerte, da ziemlich kampfstarke Flieger.


Der monströse Minotaurus macht seine Schwerfälligkeit durch enorme Feuerkraft und Splittergranaten mehr als wett.


Der Maschinengewehr-Posten ist sehr schnell verfügbar, preisgünstig und die ideale stationäre Verteidigungseinheit.


Das flinke Sandbike ist kostengünstig, aber nicht sehr kampfstark und wie die meisten Skinheads nur im Rudel gefährlich.

# Emperor Battle for Dune

## TRUPPEN-PARADE

### DIE HARKONNEN

Die allgegenwärtige Buzzsaw ist der Schrecken aller Infanteristen, denn sie ist rasend schnell und pflegt die Fußkämpfer schlicht zu überrollen.

Das Katapult schleudert aus großer Entfernung zerplatzende Säurefässer auf seine Feinde.



Der Devastator ist ein mächtiger, mit einer zusätzlichen Luft-Rakete ausgerüsteter Kampfpanzer. Bei seiner Zerstörung explodiert er und beschädigt nahebei stehende Einheiten.



Auch die mit einem Flammenwerfer ausgerüstete spezialisierte Infanterie-Einheit explodiert, wenn sie vernichtet wird.

Nichts wie weg hier. Eine Sandhose tobt umher und vernichtet oder beschädigt alles, was sich ihr in den Weg stellt.

→ Treibstoff für intergalaktische Reisen. Wer über den Planeten Arrakis herrscht, besitzt damit die Macht über das Universum. Zwar gibt es mit dem Imperium eine Art intergalaktische Regierung, solange der Spice-Nachschub gesichert ist, scheren sich der korrupte Imperator und seine Schergen aber herzlich wenig darum, wer über Arrakis herrscht. Was sie aber andererseits nicht davon abhält, kräftig zu intrigieren und mal die eine, mal die andere – zumeist aber die böse Seite zu unterstützen.

### Drei Häuser kämpfen um die Macht

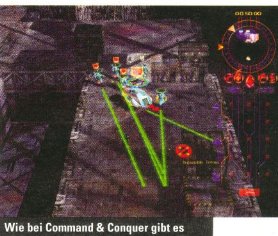
Soviel zu den grundsätzlichen Konstellationen. Emperor Battle for Dune setzt zeitlich circa 200 Jahre vor dem Kinofilm Dune und kurz nach dem Spiele-Vorgänger Dune 2000 ein. Es herrscht eine Art Anarchie, denn der imperiale Herrscher wurde ermordet und mehr denn je kommt es nun darauf an, die Herrschaft über den Planeten Arrakis und die Spicegewinnung zu erringen. Mit den drei Häusern Atreides, Harkonnen und Ordos stehen gleich drei Möchtegern-Potentaten parat. Für jede dieser mächtigen Rassen existiert eine umfangreiche und mit einem Missionsbaum gesegnete Kampagne, auch hat jedes Haus eigene Erkennungsmelodien, die von einer ähnlich einpeitschenden Dynamik sind wie die Klangwolken des C&C-Universums. Die Atreides vertreten übrigens als einzige Rasse moralisch einwandfreie Werte, die Harkonnen dagegen sind brutale Schlächter und die Ordos durchtriebene Söldnernaturen. Egal für welche Partei Sie sich entscheiden, selbst wenn Sie es besonders eilig haben sollten, müssen Sie rund 20 Szenarien gewinnen. Wer es gerne ausführlich mag, darf sich durch circa 50 Einsätze bis zum finalen Sieg ackern.

Meistens haben Sie die Wahl zwischen mehreren Missionen und wenn Sie eine davon für sich entscheiden, haben Sie ein zusätzliches Territorium erobert. Das heißt fast, denn danach folgt oft noch eine Verteidigungsmission, in der Sie das neu gewonnene Terrain gegen einen feindlichen Ansturm halten sollen. Ab und an steht auch mal – ähnlich wie bei Command & Conquer – ein Unter-Tage-Einsatz auf dem Programm. Dort kämpfen Sie sich mit einer kleinen Spezialtruppe durch verschachtelte Gänge und müssen sich mit List und taktischem Geschick gegen die feindliche Übermacht durchsetzen. Sie müssen aber nicht unbedingt jeden Einsatz erfolgreich abschließen. Bei einem geordneten Rückzug verlieren Sie zwar eventuell ein Territorium, dafür bekommen Ihre angrenzenden Ländereien ein paar Reservetruppen zugeschanzt.

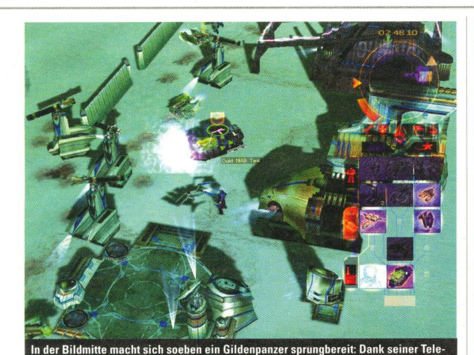
**»Kämpfen Sie sich mit Spezialtrupps durch verschachtelte Gänge.«**

### Ein Planet voller Gefahren

Die meisten Einsätze laufen in gewohnter Echtzeit-Strategie-Manier ab. Das heißt Sie errichten eine Basis auf einem Felsplateau (und das neuerdings ohne stabilisierende Betonplatten), produzieren eine Armee und knüppeln den Gegner zumeist per Massenattacke nieder. Die simple Maussteuerung, samt der möglichen Verlegung von Wegpunkten, entspricht dabei so ziemlich der Bedienung von Command & Conquer, allerdings lassen sich sämtliche Tasten frei belegen. Oftmals bekommen Sie auch Spezialeinsätze wie etwa das Abfangen eines feindlichen Transports, die Befreiung von Gefangenen oder das Sabotieren gegneri-



Wie bei Command & Conquer gibt es Missionen, in denen Sie mit einem Elitetrupp Sondereinsätze meistern.



In der Bildmitte macht sich soeben ein Gildenpanzer sprungbereit: Dank seiner Teleportationsfähigkeit kann er zu jeder beliebigen Stelle der Karte versetzt werden.

## DIE KLEINE MECKERECKE

**Trotz des insgesamt spektakulären Gesamtauftrittes krankt Emperor doch auch an einigen kleinen Details, die bereits den Vorgängern zu schaffen machten und eine noch höhere Wertung verhinderten. So stellt sich der Computergegner oftmals nicht besonders clever an, greift etwa ständig an denselben Stellen an, so dass man sich auf diese Taktik sehr schnell einstellt. Auch kann man unmöglich ständig sämtliche Ernter im Auge behalten und Meldungen wie »Ihre Erntemaschine wird angegriffen« meist nur mit einem Schulterzucken quittieren. Denn bis man endlich seinen gefährdeten Ernter ausfindig gemacht oder gar einen neuen Transportflieger produziert hat, ist der lahme Bolide schon längst das leichte Opfer eines gefräßigen Wurms oder gehässiger Feinde geworden. Dass vielleicht kein einziger Ernter mehr übrig ist, merkt man erst dann, wenn der Spice-Nachschub plötzlich abreißt. Auch ist es lästig, dass man bei aktivierter Einheit nicht über die Minikarte zu einer neuen Stelle beamen kann, sondern stattdessen mühsam die Karte abscrollen muss. Die Einheiten und Gebäude sind zwar schön groß, wenn man nicht aufpasst, verbaut man sich aber leicht den Weg, so dass die Truppen nicht mehr aus der Fabrik kommen. Nicht zuletzt sind auch Auf- und Abgänge zu den Felsplattformen nicht immer leicht zu erkennen – hier hilft nur der altbewährte Westwood-Trick: Mit einer im Wüstensand stehenden Einheit irgendwo auf das Felsplateau klicken und schon weist Ihnen der findige Bursche den richtigen Weg.**

scher Industrieanlagen aufgedrückt. Auch eilen nach gewissen Zeitabständen in vielen Missionen Ersatztruppen herbei, um sich Ihrer Sache anzuschließen.

Die 3D-Karte selbst lässt sich natürlich drehen und auch leicht zoomen, unübersichtlich wird's aber dennoch selten: Denn das Terrain ist bis auf ein paar Bodenunebenheiten, Trümmer und Felsen praktisch unbebaut und enttarnt sich vollständig, nachdem es einmal erkundet wurde. Meistens genügt es daher, sich einen Lieblings-Blickwinkel rauszusuchen, mit dem kommt man dann auch den größten Teil der Mission ohne großes Herumgezoome ganz gut zurecht.

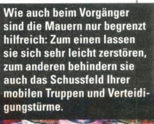
Der Wüstenplanet selbst besteht – nomen est omen – aus unbebaubarem Wüstensand, ist aber gesprenkelt mit Felsplattformen und dort errichten Sie Ihre Basis mit einem runden Dutzend upgradefähiger Bauten wie einer Fabrik, einer Kaserne, Mauern, Radarstationen, Verteidigungstürmen und Landeplattformen. Der für den Einheiten- und Basenbau nötige Rohstoff Spice wird von Erntemaschinen eingebracht. Ein gefährliches Geschäft, denn im Wüstensand leben riesige, Sandwürmer, die auf Erschütterungen reagieren und zum Frühstück gerne Mann, Maus und Maschinen verspeisen. Darüber hinaus fetzen unberechenbare Sandhosen über den Wüstensand, die alles was in ihre Nähe kommt pulverisieren.

### Frieden schaffen mit Waffen

Die Gebäude sind mächtig groß, platzsparendes Bauen ist also angesagt. Dafür entzücken viele kleine Animationen das Auge. Lichtkegel schwenken über das Gelände, Rauchwölkchen steigen empor und wenn eine der riesigen Erntemaschinen per Lufttransporter zum Landeanflug ansetzt, dann bleibt einem erst mal die Spucke weg. Gleiches gilt auch für die Einheiten: Jedes der drei Völker verfügt über rund 20 ganz spezielle Truppentypen, die fast ausnahmslos am Boden kämpfen. Bei Beschädigungen kämpfen diese Einheiten übrigens deutlich schlechter, dafür steigern sie mit wachsender Erfahrung ihre Kampfkraft und gewinnen auch mit zunehmender Höhe

**»Die Einzel-Szenarien sind nur für Mehrspieler geeignet.«**

gegenüber tiefer stehenden Truppen an Feuerkraft. Zwar gibt es auch ein paar Fluggeräte, die sind aber nicht sehr kampfkräftig und spielen eher eine untergeordnete Rolle. Grundsätzlich gibt es Panzerfahrzeuge und Fußtruppen, jedes der drei Häuser hat da so seine Vorlieben. So gebieten die angriffslustigen →



Wie auch beim Vorgänger sind die Mauern nur begrenzt hilfreich: Zum einen lassen sie sich sehr leicht zerstören, zum anderen behindern sie auch das Schussfeld Ihrer mobilen Truppen und Verteidigungstürme.





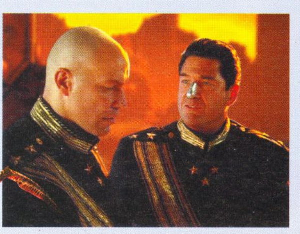

Bei nächtlichen Einsätzen kommen die Lichteffekte natürlich besonders gut.

GOLD PLAYER PC PLAYER

## Emperor Battle for Dune

### CINEASTISCH

**Die bildschirmfüllenden Videos sind von exorbitanter Qualität und bestehen aus einer Mixtur von Realfilm und gerenderten Sequenzen. Jede der drei Kampagnen bietet eine eigene Storyline, wobei die Kostüme, Schauplätze und auch viele Hauptcharaktere deutlich von David Lynchs Wüstenepos »Dune« inspiriert wurden.**



Das mächtige Imperium überwacht sämtliche Kämpfe. Offiziell geben sich diese miesen Typen zwar neutral, in Wirklichkeit unterstützen sie jedoch die Harkonnen.



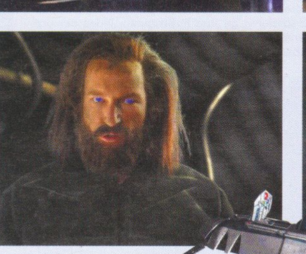
Die brutalen Harkonnen kennen keine Gnade, weder gegen sich selbst, noch gegen ihre Untergebenen – und schon gar nicht gegen ihre Feinde.



Praktisch sämtliche Parteien haben Dreck am Stecken – mit der Ausnahme der moralisch gefestigten Atreides. Deren befehlshabender General ist übrigens Hauptmann Achillus (rechts) – besser bekannt als Klingone Worf aus der TV-Serie »Star Trek Next Generation«.



Die zwielichtigen Ordos sind pure Söldnerseelen. Sie sehen im Kampf um Arrakis vor allem den Kampf ums Geld.

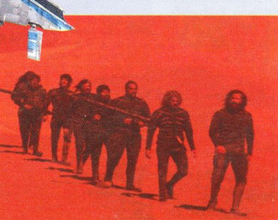


Die im Untergrund lebenden Fremen sind die noblen Ureinwohner von Arrakis und verstehen sich auf Terroranschläge – und die Atreides-Sippe.

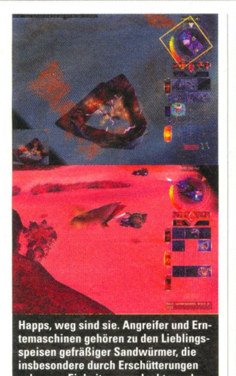
Mit Versagern kennen die Ordos kein Erbarmen – und selbst wenn Sie Sieg um Sieg für die Ordos erringen, werden die ätzenden Kerle kein Stück freundlicher.



Die Hauptbasis der imperialen Streitkräfte, in der Bildmitte wartet eine Raumschiffflotte auf die Beladung mit Sardaukar-Infanteristen.



Die Fremen sind begnadete Guerillakrieger und mächtige Verbündete – zumal sie auch mit den Sandwürmern ganz gut klarkommen.



Happs, weg sind sie. Angreifer und Erntemaschinen gehören zu den Lieblingsspeisen gefräßiger Sandwürmer, die insbesondere durch Erschütterungen schwerer Einheiten angelockt werden.

→ Harkonnen über die mächtigsten Panzer, die Truppen der Ordos sind gute Verteidiger und heilen ihre Beschädigungen selbstständig, und die Atreides besitzen neben einer erklecklichen Auswahl spezialisierter Infanteristen mit dem »Ornithoper« das einzige wirklich erwähnenswerte Fluggerät. Außerdem sind kampferfahrene Atreides-Infanteristen dazu fähig, ihre Erfahrungen an Kameraden weiterzugeben.

Diese drei Haupthäuser sowie ein Großteil ihrer Truppen wurden vom Vorgänger übernommen, zumeist aber in einer leicht modifizierten Version. So haben mehrere Einheiten neuerdings zwei Feuer-Modi: Da gibt es etwa einen schweren Panzer, der stationiert werden kann und damit seine Feuerkraft gewaltig steigert, oder Granatwerfer, die nach kurzer Vorbereitung ballistische Granaten auch über Hindernisse hinweg feuern. Auch die modernisierte Version des fliegenden Transporters »Carry All« kann sich sehen lassen. Mit der können Sie nämlich feindliche Erntemaschinen entführen und an beliebiger Stelle wieder absetzen. Bereits bekannt sind die Superwaffen der drei Häuser: Die Harkonnen können wieder (verbotene) atomare Sprengsätze herstellen, die Atreides haben eine Art Blitzschlag, der den Feind in Furcht und Schrecken versetzt, und die Ordos besitzen eine ähnliche, vom Himmel herabstoßende Blitzwaffe.

### Einer für Alle

Neben diesen drei Häusern gibt es noch fünf weitere, kleinere Fraktionen. Mit maximal zwei davon können Sie im Laufe der Kampagne zeitweilige Bündnisse eingehen, indem Sie ihnen etwa im Laufe einer Mission helfen. Eine solche Allianz ist absolut lohnenswert, denn sie führt dazu, dass Sie dann zwei bis drei Einheitstypen mehr bauen können. Zu beachten ist dabei nur, dass diese Unterparteien bestimmte Sympathien hegen. Die eher den Ordos nahe stehenden Bene Tleilaxu beispielsweise stehen auf biologische Kriegsführung. Sie können fremde Einheiten klonen oder mit einer ansteckenden Seuche infizieren. Die bärenstarken Infanteristen des Imperiums schlagen sich gerne auf die Seite der Harkonnen, die Fremen dagegen besitzen gut getarnte Infanteristen sowie Schallwaffen und liebäugeln eher mit den Atreides. →

## GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Dank seiner bombastischen Präsentation setzt sich Emperor sogar in diesem hochkarätigen Verfolgerfeld an die Spitze. Selbst Alarmstufe Rot 2 muß sich da aufgrund seiner deutlich bescheideneren Optik knapp geschlagen geben. Geradezu steril wirken im Vergleich mit dem atmosphärischen Emperor die 3D-Landschaften von Moon Project und Dark Reign 2, während Dune 2000 im Direktvergleich mit diesem Spektakel wie ein aus der Steinzeit entronnenes Strategiespiel wirkt.

| Spiel | Ausgabe | Wertung |
|---|---|---|
| Emperor Battle for Dune | 6/2001 | 88 |
| C&C Alarmstufe Rot 2 | 11/2000 | 85 |
| Earth 2150 Moon Project | 11/2000 | 80 |
| Dune 2000 | 9/98 | 74 |
| Dark Reign 2 | 8/2000 | 73 |

Falls die Ordos mit den Ix eine Allianz eingehen, greifen die zurückgewiesenen Tleilaxu aus Rache den Ordos-Hauptplaneten an.

Mit der stets schlecht gelaunten Ordos-Beraterin ist nicht gut Kirschen essen. Selbst nach einem gloriosen Sieg pflegt sie herumzukeifen.

## TRUPPEN-PARADE

### DIE ORDOS



Der Dustscout ähnelt dem Atreides-Sandbike ist allerdings noch etwas schneller und eignet sich ideal für Aufklärungseinsätze.

Die Cobra Cannon ist dank ihrer Reichweite in stationärer Form die ideale Verteidigungswaffe.

## JOCHEN RIST

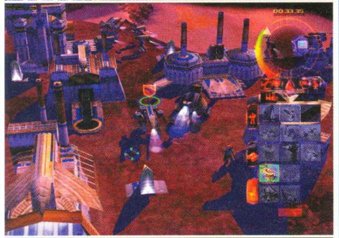
Emperor ist wieder einmal ein Spiel aus der Kategorie: »Wetten, dass Ihr Rechner gleich in die Knie geht?«. Der Hardware-Hunger ist enorm und stellt für Mittelklasse-Komponenten (GeForce DDR-RAM, Pentium III/700) bei höherer Detailstufe schnell eine Eintrittskarte ins Computermuseum aus. Wer auf die Details verzichten kann oder sowieso schnelle Komponenten unter der Haube verbirgt, darf sich freuen: Emperor ist solides Echtzeitfutter für alte Haudegen und ein Pflichtkauf für alle Dune-Fans. Dadurch kam selbst ich als Strategie-Ablehner wieder auf den Geschmack. Der Dune-Bonus, die tollen Zwischensequenzen und die vielen Details heben Emperor eindeutig vom Rest der Strategie-Szene ab. Übrigens: Die Fußvolk-zerpflückende Buzzsaw-Einheit genießt bereits redaktionsinternen Kult-Status.

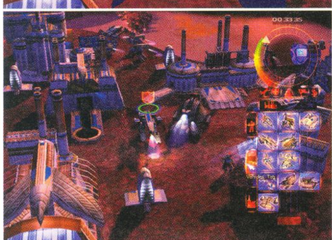
**»Ein Pflichtkauf für Dune-Fans.«**

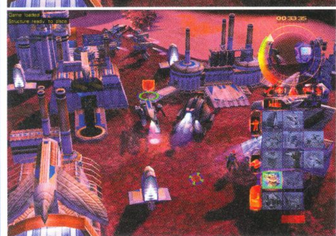
GOLD PLAYER PC PLAYER

# Emperor Battle for Dune

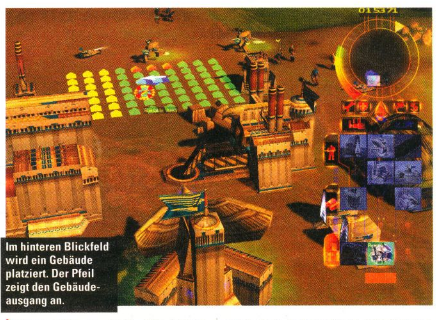
## SCHLICHT AUFGELÖST







Emperor lässt sich in insgesamt neun Auflösungen von 640 mal 480 bis hin zu 1200 mal 1600 Bildpunkten anzeigen. Auch darf die Detailstufe der Texturen, der Farbtiefe und Lichteffekte dreifach variiert werden. Daher scrollt das Geschehen bei entsprechend reduzierten Details auch auf kleineren Rechnern noch einigermaßen flott. Von links nach rechts sehen Sie dasselbe Bild in 1200 mal 1600 Punkten (volle Detailtiefe), 1200 mal 1600 Punkte mit niedriger Detailstufe, 800 mal 600 mit vollen Details und 640 mal 480 Punkten mit mittleren Details.



Im hinteren Blickfeld wird ein Gebäude platziert. Der Pfeil zeigt den Gebäudeausgang an.

→ Dann gibt es noch die Raumfahrergilde, die zum Beispiel einen netten Panzer besitzt, der sich überall hin teleportieren lässt. Nicht zu vergessen das High-Tech-Völkchen namens Ix, das vorzugsweise mit lebenden Kamikaze-Bomben und sinnverwirrenden Hologrammen arbeitet – eine insbesondere im Mehrspielerbetrieb brauchbare Waffe.

### Mehr Spiel für Mehrspieler

Apropos Mehrspielerbetrieb. Nur für den sind eigentlich die 34 Einzel-Szenarien geeignet, denn im Solo-Modus kämpft es sich so ganz ohne Storyführung doch ziemlich fad. Schön ist, dass Sie zuvor einstellen können, welches Haupthaus und welche beiden Nebenhäuser Sie und Ihre Computerkonkurrenten betreuen. Weniger schön dagegen, dass auch dort, genau wie in den Kampagnen nicht nur auf Dune, sondern auch auf den Heimatplaneten der drei Häuser gekämpft wird. Die unterscheiden sich im Grunde genommen nur durch ihre Farbe vom Wüstenplaneten. Allerdings gibt es dort natürlich weder Sandstürme, noch Wüstenwürmer und schon gar kein Spice. Dies bedeutet, dass Sie dort mit einer zuvor einstellbaren Menge Spice auskommen müssen.Um so interessanter sind die Mehrspielergefechte, was die taktischen Möglichkeiten anbelangt, zumal sich dort Feinheiten wie die besagten Hologramm-Einheiten bewähren. Besonders schick, ist aber der Kooperativ-Modus. Dort dürfen zwei menschliche Wüstenkrieger gemeinsam eine komplette Kampagne absolvieren. **(md)**

## MANFRED DUY

**Ich könnte jetzt natürlich wieder das Klagelied über mangelnde KI, fade Einzelszenarien, leichte Handhabungsdefizite und etwas unübersichtliche 3D-Landschaften anstimmen. Ist alles nicht ganz falsch, in diesem Falle käme ich mir aber vor wie ein Erbsenzähler und verweise auf meine kleine Meckerecke. Denn seit »Age of Empires 2« hat mich kein Echtzeit-Strategiespiel mehr so in seinen Bann gezogen – und »Alarmstufe Rot 2« schließe ich ausdrücklich mit ein.**

**»Dem Wüstenfieber verfallen.«**

**Die Videosequenzen? Schlicht phantastisch. Die Storyführung? Einfach brillant. Die Kampagnen? Drei Meisterwerke, vibrierend vor nervenzerfetzender Spannung. Die Musik? Stetig pendelnd zwischen Dramatik und Tornado. Die spektakulären Gefechte? Das Sahnehäubchen im atomaren Wirbelsturm. Explosionen und Animationen? Für Genre-Verhältnisse fast schon sensationell. Ich selbst? Mit Haut und Haar dem Wüstenfieber verfallen – und mehr braucht nicht gesagt zu werden.**

## WERTUNG EMPEROR BATTLE FOR DUNE

▲ **PRO**
- BRILLANTE VIDEOSEQUENZEN
- SPEKTAKULÄRE GEFECHTE
- DREI GENIALE KAMPAGNEN

▼ **CONTRA**
- FADE EINZELSZENARIEN

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 90 |
| SOUND: | 90 |
| EINSTIEG: | 80 |
| KOMPLEXITÄT: | 70 |
| STEUERUNG: | 80 |
| MULTIPLAYER: | 80 |



Möchtegern-Spiel für Couch-Potatoes

# GIRLSCAMP

**ENTWICKLER**: Novatrix **VERTRIEB**: MME Entertainment AG **TESTVERSION**: Verkaufsversion **SPRACHE**: Deutsch **MULTIPLAYER**: - **INTERNET**: www-shoebox-interactive.de **HARDWARE, MINIMUM**: Pentium 200, 32 MByte RAM, 2 MByte Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM**: PII/ 400, 64 MByte RAM, 4 MByte Grafikkarte



Dafür könnt' ich die Programmierer hassen: Man kann die Gören nicht mal duschen lassen ...

**Was die Zuschauer schon nicht scharenweise vor den Bildschirm fesselte, muss doch wenigstens in Softwareform die Kassen klingeln lassen – oder? Schön wär's...**

Nach den grottenschlechten Big-Brother-Spielen langweilt nun die Girls-Hazienda.

Bei »Girlscamp« allerdings von einem Spiel zu sprechen, ist an und für sich schon blanker Hohn. Zu Beginn wählen Sie aus einer der zehn zur Verfügung stehenden Tussys (Emanze, Schlampe, Fitness-Freak – leider nicht mal die Fernsehoriginale) Ihre Favoritin aus und müssen versuchen, alle anderen aus dem Haus zu ekeln. Ihre Wahl hat jedoch keinerlei Einfluss auf den Spielverlauf: Unmotiviert stapfen Sie durch das vier (!) Bildschirme große Anwesen, sammeln Items, die keiner will und führen maximal zehn Phrasen umfassende Dialoge mit den anderen Zicken. Um die Gören aber aus dem Spiel zu kicken, muss zu härteren Bandagen gegriffen werden. In einer lustigen Schlammschießerei ballern Sie Ihr Gegenüber aus dem Camp, setzen Sie den ominösen »Boy of the Week« ein, wird mit einer Armbrust auf fliegende Herzen geschossen. Echt lustig das Ganze ... Doch zum Glück ist der Spaß nach knapp zehn Minuten vorbei; die Installation dauert ehrlich gesagt länger. Nur für Hardcore-Masochisten und Schotter-Sammler empfehlenswert. **(cd)**


Ganze zwei super-witzige Mini-Games fanden noch auf der CD Platz. Hier bewerfen wir die Konkurrentin mit Schlamm.

**WERTUNG** GIRLSCAMP PCPLAYER – **SPIELSPASS 19**

## CHRISTIAN DAXER

**Ja, ich liebe es! Während die Kollegen kreischend flüchten und alle nur erdenklichen Ausreden erfinden, um nur ja nicht an den PC kommen zu müssen, fühle ich mich als passionierter Crap-Freak pudelwohl. Hohle Dialoge, miese Sprecher, erschreckende Mini-Games, ein Spielgebiet, kleiner als eine japanische Badewanne, billige Animationen, und vor allem: keinerlei Möglichkeit, zu spannen (ehrlich gesagt doch der einzige Grund, sich Girlscamp überhaupt zuzulegen)! Sehr viel schlechter geht es kaum noch.**

**»Schlechter geht es kaum noch.«**

Online-Adventure für Profis

# SCHATZSUCHE 2001
## DIE MASKE DES NEFER

**ENTWICKLER**: Cryo Networks **VERTRIEB**: Cryo Interactive **TESTVERSION**: Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE**: Deutsch **MULTIPLAYER**: alle Mitspieler (Internet) **INTERNET**: www.th2001.com **HARDWARE, MINIMUM**: Pentium II/300, 32 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM**: Pentium III/600, 128 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte

**Ein Computerspiel, bei dem man eine Million Dollar gewinnen kann? Nun ja, zumindest erhält der Sieger eine Truhe aus Gold mit einer 2500 Jahre alten ägyptischen Maske und einem Edelstein, mit einem geschätzten Wert von rund einer Million.**

Was man dafür machen muss? Als Erstes: Spiel kaufen, sich anmelden und dann online Rätsel lösen. Und da fängt's auch schon an. Der Punkt »Anmelden« führte auf Anhieb schon mal nicht zum Konto, sondern nur zu einer französischen Seite mit einer Fehlermeldung. Haben Sie es schließlich geschafft, tauchen im Spiel immer wieder französische und englische Elemente auf. Im Forum treffen Sie auf alle Spieler, die gerade online sind, und hinter einer Tür stecken dann die Rätsel, die absolut happig sind – bis man erst verstanden hat, was gefragt ist ... Kooperation mit anderen Teilnehmern ist wichtig und auch erwünscht. Ihre Lösungen können Sie übrigens nicht unbegrenzt eingeben: Zu Beginn haben Sie zehn Chancen, wobei Sie bei Besuchen der Seite alle 24 Stunden einen zusätzlichen Versuch erhalten. **(mash)**


Wo geht's hier weiter? Was wollen uns diese Wegweiser sagen?


Dies hier ist Rätsel 2. Das komplette Rätsel

**WERTUNG** SCHATZSUCHE 2001  – **SPIELSPASS 41**

## MARTIN SCHNELLE

**Tja, eigentlich ja eine ganz originelle Idee. Leider machen die umständliche Bedienung und das häufige Herausgekicke es zu einer mittleren Tortur, überhaupt online zu bleiben. Dann der Schwierigkeitsgrad der Rätsel – kein echter Spaß, zumal seit Anfang des Jahres schon gespielt wird, die deutsche Version aber erst jetzt rauskommt.**
**Der einzige Anreiz ist der Gewinn. Und inwieweit die Zusammenarbeit zu Stande kommt und vor allen Dingen bis zum Ende auch besteht, bleibt abzuwarten. Es bleibt zudem der Nachgeschmack, für einen Wettbewerb eine nicht geringe Teilnahmegebühr (den Kaufpreis) zu bezahlen. Nee, da bewerbe ich mich lieber bei »Wer wird Millionär?« ...**

**»Der einzige Anreiz ist der Gewinn.«**

Flugsimulation für Fortgeschrittene

# EUROFIGHTER TYPHOON



Tja, es geht halt doch nichts über eine Attacke aus sechs Uhr ...

**FAKTEN**

- Spielgebiet: Island
- Volldynamische Kampagne über vier Spieltage
- Trainingskampagne
- Feste Ereignisse
- 10 Waffensysteme
- 6 zu verwaltende Piloten
- 7 Multiplayer-Typen mit 20 Leveln

**Nach zwei Gastspielen mit der F-22 kehrt DID zum Eurofighter zurück – keine schlechte Idee, denn diesmal schaffen die Briten den Spagat zwischen recht einfacher Bedienung und komplexem Spiel.**

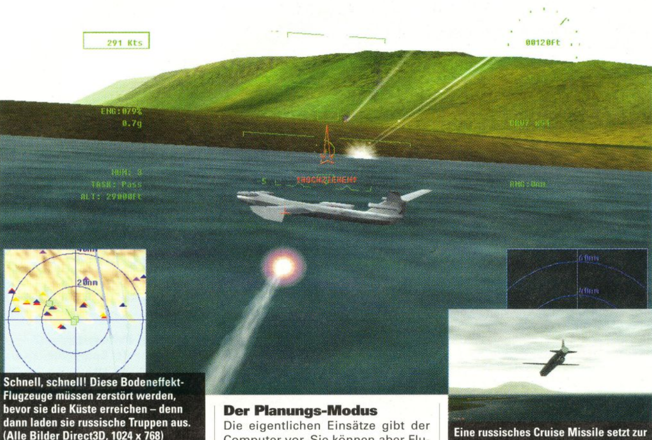
**ENTWICKLER:** Digital Image Design **VERTRIEB:** Koch Media **TESTVERSION:** Beta vom April **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.rage.co.uk, www.kochmedia.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 128 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 256 MByte RAM, 32-MByte-Grafikkarte

Mit den Meteor-Langstreckenraketen erledigen Sie Ziele bequem aus großer Entfernung. Das Cockpit lässt sich auf Wunsch auch ausblenden.

**Der Eurofighter wird mittlerweile mit einem Stückpreis von weit über 100 Millionen Mark (oder 50 Millionen Euro) veranschlagt – so ein teures Flugzeug kann doch nicht schlecht sein, oder?**

Das sollte es besser auch nicht, denn im Jahre des Herrn 2015 überlegen sich die Russen, dass Island doch eine schöne Immobilie wäre und sich möglichst nicht in den Händen der Nato befinden sollte. Also greifen die Nachkommen des kommunistischen Experiments an, kommen mit Tragflächenbooten, Hovercrafts und Schiffen über das Meer und setzen sich in Island fest. Unglücklicherweise befinden sich nicht allzu viele Streitkräfte auf Island, außerdem hält sich die USA erst einmal aus dem Konflikt heraus. Da kommen Sie ins Spiel, denn das Schicksal von sechs Piloten liegt in Ihren Händen.

**»Das Schicksal von sechs Piloten liegt in Ihren Händen.«**




Schnell, schnell! Diese Bodeneffekt-Flugzeuge müssen zerstört werden, bevor sie die Küste erreichen – denn dann laden sie russische Truppen aus. (Alle Bilder Direct3D, 1024 x 768)

Eine russisches Cruise Missile setzt zur »Landung« an – das muss verhindert werden!

### Das (halbe) dreckige Dutzend

Haben Sie das Programm gestartet, wählen Sie gleich, ob Sie die Kampagne in Friedens- oder Kriegszeiten absolvieren wollen. Erstere dient prinzipiell dem Training, denn in den ersten Missionen wird Ihnen alles erklärt, vom Start und der Landung bis hin zum Planen der Einsätze.

Im Krieg geht es gleich in medias res. Bei der Auswahl Ihrer Jungs sollten Sie auf deren Eigenschaften achten. Überlebensfähigkeit ist sehr wichtig, denn nach einem Ausstieg müssen die Piloten bis zum Eintreffen des Rettungshubschraubers durchhalten. Das gestaltet sich an Land wesentlich einfacher, sorgen Sie also dafür, dass die Flugroute möglichst wenig Wasser sieht. Sollte die Maschine trotzdem über dem Meer beschädigt werden, steuern Sie sie am besten selber bis über das Festland, da die furchtsamen Flieger gerne sofort aussteigen. Auf die Schnelligkeit der SAR-Helikopter haben Sie leider keinen Einfluss.

**»Die Missionen gestalten sich happig schwer.«**

Die Flugstunden spiegeln die Erfahrung wieder, gutes Sozialverhalten erhöht die Überlebenschancen, sollten Sie mal in Gefangenschaft geraten. Aus der befreien sie zuweilen SAS-Truppen, manchmal bleiben die Könige der Lüfte aber auch recht lange bei ihren unwillkommenen Gastgebern.

### Der Planungs-Modus

Die eigentlichen Einsätze gibt der Computer vor, Sie können aber Flugroute und Bewaffnung verändern. Letztere wird nur in Paketen angeboten. Das Programm läuft in Echtzeit ab, lässt sich um eine Stufe beschleunigen und dauert maximal vier (Spiel-) Tage. Über drei Menüs steuern Sie fast alles: Unten finden Sie das Pilotenmanagement, von dem aus Sie zu jedem Kampfflieger springen können und sehen, was er macht. Befindet er sich in der Vorbereitung, dürfen Sie noch eingreifen, hat er einmal abgehoben, stehen Wegpunkte und Waffen fest. Sobald sich die Jungs im Kampf befinden, ist es ratsam, ihnen beizustehen, da Sie mit etwas Übung die Aufträge deutlich besser absolvieren.

Links oben kontrollieren Sie Geschwindigkeit und Ablauf, rechts kommen Sie zum Planungs-Modus. Dort sehen Sie auch eine taktische Karte von Island, auf der die sowjetischen Truppenvormärsche verzeichnet werden. Kommen die dem Standort Ihrer Piloten zu nahe, empfiehlt es sich, die Position zu wechseln. Eingehende Nachrichten aus dem Fernsehen, Zeitung und Internet rufen Sie hier ebenfalls ab und sehen so, was gerade sonst noch Wichtiges in der Welt passiert.

### In der Luft

Zehn verschiedene, zumeist futuristische Waffensysteme lassen sich an die insgesamt 13 Hardpoints des Eurofighters hängen, darunter frei fallende und gelenkte Bomben, Abkömmlinge von Hellfire-Raketen, die Merlin-Langstreckenrakete und



Ein paar gezielte Salven machen aus dem Flugkörper Kleinholz.



Diese Rakete wird die Küste jedenfalls nicht mehr erreichen.

die ASRAAM-Kurzstreckenwaffe. Dazu kommen noch Flugkörper gegen Radarstellungen und Schiffe, außerdem haben Sie immer Ihre 27-mm-Kanone dabei.

Sollen Sie anfangs nur Trawler identifizieren und Patrouille fliegen, kommen bald U-Boote, die Marschflugkörper abfeuern. Schließlich setzen die Russen die Invasion in Gang und schippern mit Hovercrafts, Transportern, Kriegsschiffen und Bodeneffekt-Fahrzeugen über das Meer. Diese Mischung aus Flugzeug und →

### NEWS-TICKER







Mit kleinen Nachrichtenschnipseln bleiben Sie über die globale Lage im Bilde.

# Eurofighter Typhoon



Im späteren Kriegsverlauf bekommen Sie diese sowjetische Geheimwaffe zu sehen: den schwer bewaffneten Transporter Medusa.

→ Schiff war schon immer eine Domäne der Sowjets und ermöglicht, dicht über der Wasseroberfläche mit mehr als 300 Stundenkilometern Truppen an Strände zu bringen. Hier zeigt sich schon gleich die Dynamik des Feldzuges: Je mehr Invasoren Sie abschießen, desto weniger Panzer und Truppen belästigen Sie später. Feste Ereignisse geben dem allen die Würze, außerdem tauchen die Sowjets mit einer Reihe witziger Neuentwicklungen auf, etwa dem doppelrümpfigen Überschall-Transporter Medusa, der über einen feuerstarken Geschützturm verfügt.

## »Das alles könnte hübscher sein.«

Der Eurofighter steuert sich super-simpel, ein Seitenruder gibt es nicht; die Luftbremse benötigen Sie aber häufiger, vor allem bei Bodenangriffen. Auch um Landeklappen kümmern Sie sich nicht, die werden automatisch ein- und ausgefahren. Es existieren zwar Radar und Treibstoffanzeige, aber alles, was Sie wissen müssen, wird direkt angegeben. Etwa, ob Sie mit dem Sprit noch zur nächsten Basis kommen. Die Reichweite des angewählten Waffensystems blendet das MFD gleich mit ein, warten Sie also einfach, bis das gegnerische Signal in den entsprechenden Radius kommt und feuern Sie dann.

Die Missionen gestalten sich dafür happig schwer, so wie wir es von DID gewohnt sind. Bei der Invasion kommen daher nicht ein, zwei oder fünf Schiffe näher: ganze Flotten tauchen am Horizont auf, bis an die Zähne bewaffnet. Auch die Luftkämpfe haben es in sich, denn die Flieger tauchen ebenfalls selten allein auf. Gut, dass Sie immer Ihren Flügelmann dabei haben, manchmal auch ein zweites Pärchen.

### Und was gibt's für die Mehrspieler-Fraktion?

Natürlich finden Sie ein Art Deathmatch für Solisten und Teams, bei der Sie nur die Kanone benutzen und jeder Treffer auch Punkte bringt. Abstürze sind dabei teuer und auch Beschädigungen an der eigenen Maschine belasten Ihr Konto negativ. Dann gibt es eine interessante Variante, bei der alle Flieger ohne Waffen starten und erst einmal landen und aufmunitionieren müssen. Auch hier spielen Sie allein oder im Team, einige vorgegebene Missionen fliegen Sie im kooperativen Modus. Die wohl witzigste Variante sind aber die so genannten Island-Rennen: Je höher Ihr Eurofighter fliegt, desto langsamer ist er. Geschwindigkeit nimmt er erst im Tiefflug auf. Doch Vorsicht: Schlagen Sie auf dem Boden auf, setzt das Programm Sie wieder in einer Höhe von 20 000 Fuß ab. Treffer verlangsamen die Flieger, also passen Sie auf die Kontrahenten auf. Auch hier treten Sie allein oder im Team an.





Wird die Maschine stark beschädigt, ist es sinnvoll, bis zur Küste zurückzufliegen. Dort sind die Überlebenschancen für unsere Piloten viel größer als im Wasser.

### Moderne Präsentation?

Selbst wenn der Eurofighter an sich ganz hübsch ist, so können die Zwischensequenzen in Spielgrafik nicht mit dem Standard mithalten. Die Objekte wirken recht detailarm, großartige Städte konnten wir auch nicht entdecken. Gut, nun wohnen auf Island ja keine 300 000 Menschen, und es handelt sich um eine Flugsimulation, bei der ganz Island abgebildet wird, trotzdem könnte das alles hübscher sein. Dafür benötigen Sie aber auch keinen Superrechner, um den Eurofighter fliegen zu lassen – auch nicht für die Auflösung 1024 mal 768 in 32 Bit Farbtiefe, das Maximum. **(mash)**

## MARTIN SCHNELLE

**Eurofighter Typhoon ähnelt »F22 Total Air War« und unterscheidet sich doch radikal davon. Einiges ist deutlich einfacher geworden, wobei die Entwickler es vielleicht ein wenig übertrieben haben. Das Fahrwerk muss ich selbst einziehen, die Startklappen aber nicht? Auch das fehlende Ruder vermisse ich. Die Menüs könnten einfacher sein, ich muss jeden Unterpunkt erst bestätigen, bevor ich wieder in die darüber liegende Ebene wechseln kann. Und ein paar Einzel- und Trainingsmissionen hätten auch nicht geschadet.**

**»Die Piloten wachsen schnell ans Herz.«**

**Doch dafür erwartet Sie eine dynamische Kampagne, die noch mehr Ereignisse berücksichtigt als Total Air War. Zudem gestaltet sich das alles recht einfach, so dass Sie nach kurzer Einarbeitungszeit loslegen können. Die Piloten wachsen einem schnell ans Herz, auch wenn man sie manchmal treten möchte – aber welcher Vorgesetzte will das nicht? Alles in allem eine interessante Flugsimulation, die nur knapp am Gold-Player vorbeischrammt.**

## WERTUNG EUROFIGHTER TYPHOON

▲ PRO
- EINFACHER EINSTIEG
- VOLLDYNAMISCHE KAMPAGNE

▼ CONTRA
- KAUM EINZELMISSIONEN
- MENÜDESIGN-FEHLER

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 60 |
| SOUND: | 80 |
| EINSTIEG: | 70 |
| KOMPLEXITÄT: | 80 |
| STEUERUNG: | 80 |
| MULTIPLAYER: | 80 |



Actionspiel für Einsteiger

# BSE-BOMBER

**ENTWICKLER:** Koch Media **VERTRIEB:** Koch Media **TESTVERSION:** Verkaufsversion **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.bse-bomber.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/350, 64 MByte RAM


Ein Tiermehlbehälter wird bombardiert.

**Seit Wochen kommt fast keine Tagesschau ohne BSE-Bericht aus – spät aber immerhin ließen sich auch hochmotivierte Entwickler zu einem wahrlich »wahnsinnig« originellen Spiel inspirieren.**

In der Hubschrauber-Action »BSE-Bomber« bekämpfen Sie als waghalsiger Pilot den Rinderwahn. Allerdings führt der drastische Name etwas in die Irre, denn hier werden nicht kranke Kühe bombardiert, sondern heroisch für deren Heilung gekämpft. Zunächst tuckern Sie in diesem Spiel, das sich optisch à la »Jungle Strike« präsentiert, im kleinen Helikopter über Bayern, wo diverse Missionen warten. Die bestehen zum Beispiel darin, unter Zeitdruck Kühe zu fotografieren und zu fangen sowie Tiermehlcontainer zu zerstören. Für schnelle Arbeit winken Extrapunkte, die als bare Münze auf Ihrem Einkaufskonto landen. So können Sie sich im Shop größere Motoren, Radar, Käfige, Boden-Transporter oder Kraftstoffverstärker leisten. Derartige Ausrüstungsgegenstände sind für schwerere Aufgaben vonnöten, welche in den vier Abschnitten von Bayern zur Nordsee, übers Farmland bis England auf Sie warten. Die reine Tastatursteuerung verlangt reichlich Fingerfertigkeit. Speichern ist allerdings nicht gestattet, nur wer das jeweilige Level erfolgreich bestreitet, darf weiter Rinder retten. Sind alle 19 Missionen geschafft, ist die Herstellung eines Heilmittels ermöglicht, dessen Verteilung Sie höchstselbst mit Ihrem Heli aus der Luft erledigen dürfen.



**(Monika Lechl/mash)**

**WERTUNG** BSE-BOMBER — PC PLAYER — SPIELSPASS **40**

## MONIKA LECHL

**Keine Frage, die Rettung von BSE-Kühen ist besser als deren Keulung – entspricht nur leider nicht der Realität ... Durch bemühte Realsatire soll dieses Spiel zur Krise Spaß am PC bringen. Ich frage mich nur: wem? Wer bis zum Schluss über nahezu identische Landschaften mit (immerhin) halbwegs witzig animierten Kühen düst, wähnt sich eher in einem Lernspiel für die Jüngsten und wird bestenfalls selbst wahnsinnig.**

**»Wahnsinnig aktuell.«**

**Auch als Pausengame vermag mich BSE-Bomber nicht zu überzeugen. Das Spielprinzip ist alt, die Machart eher schlicht, das Missionsdesign mehr als eintönig und somit nichts für hartgesottene Actionfreunde. Da hilft auch der Pseudojodelsound nichts, der jeden Urbayern sofort zum Weinen bringt. Aber: Humor ist, wenn man trotzdem jodelt.**

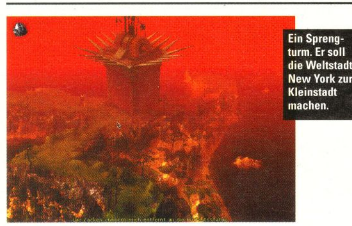
# Inserentenverzeichnis


| Inserent | Seite |
|---|---|
| ak tronic | 145 |
| Dino Entertainment AG | 131 |
| Eidos Interactive | 33 |
| ELSA AG | 213 |
| Future Verlag GmbH | 147, 206 - 207, 209 |
| Game It! Entertainment Software AG | 99 |
| HAVAS Interactive | 11 |
| Infogrames | 90 - 91 |
| Koch Media Deutschland GmbH | 80 - 83 |
| OKAY Soft | 25 |
| Softgold THQ | 43 |
| Software 2000 Marketing | 95 |
| Strato Medien AG | 19 |
| Take 2 Interactive GmbH | 21, 214 |
| Virgin Interactive Entertainment | 2, 61 |
| WIAL | 49 |

Action-Adventure für Einsteiger

# THE HOLLOW EARTH

**ENTWICKLER:** Aniware **VERTRIEB:** Egmont Interactive **TESTVERSION:** Beta vom April 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.agharta.nu, www.shoebox-interactive.de **HARDWARE, MINIMUM:** P/200, 48 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** P II/400, 64 MByte RAM


Ein Sprengturm. Er soll die Weltstadt New York zur Kleinstadt machen.

**Schau an: In Wirklichkeit ist unsere Erde hohl und in den Spalten unter den Metropolen sind titanische Bomben versteckt, welche die größten Städte der Oberwelt zerfetzen sollen. Denn die Unterlinge sind bösartig.**

Klingt wie ein früher Science-Fiction-Film, und tatsächlich findet das Spiel 1926 statt. Der namenlose Pilotenheld und sein treuer Hund Murphy entdecken die unterirdische Hohlwelt durch Zufall und sind begeistert. Der Spieletester ist es weniger. Schon bald hofft er auf mehr Abwechslung, denn auch die Rätsel sind hohl. Die meiste Zeit läuft er durch unübersichtliche Grotten, die sich durch nebeliges Licht und unfreundliche Bewohner auszeichnen. Nur ganz selten darf er mal sein kombinatorisches Geschick unter Beweis stellen. Das umständliche Inventar erschwert dies noch. Dafür verirrt er sich des Öfteren, wird noch und noch erschlagen und ärgert sich über Affenfeinde oder Ameisenkrieger. An den meisten kommt er erst nach dem zehnten Versuch vorbei und stolpert dann weiter unfroh durch die Katakomben. **(uh)**


Dank dieses Schlüssels kann unser Spieletester dies jedoch verhindern.

**WERTUNG** THE HOLLOW EARTH – PC PLAYER – SPIELSPASS **40**

## UDO HOFFMANN

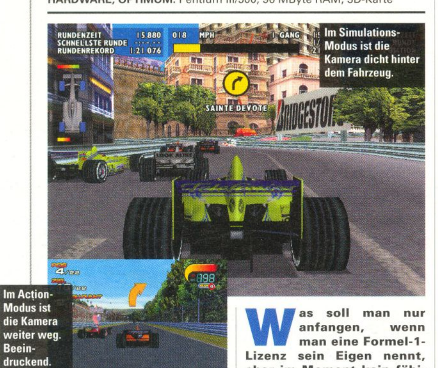
**Mit diesem Spiel kann man sicher sehr gut seinen Großvater beeindrucken, der vor 50 Jahren Jules-Verne-Romane las und nun versucht, Computerspiele zu verstehen. Ihm wird es so vorkommen, als gäbe es unglaublich viele Möglichkeiten und als wäre die Grafik sehr schön. Im Vergleich mit anderen Spielen schrumpft die Hohlwelt aber leider in sich zusammen. Die Grafik ist im Grunde trist und das Spieldesign einfallslos, selbst die Hintergrundgeschichte ist nicht sonderlich spannend. Viel mehr ist nicht. Ein Spiel für Nostalgiker, die sich bis heute geweigert haben, eine 3D-Karte zu kaufen.**

**»Für Nostalgiker.«**

Rennspiel für Einsteiger

# F1 WORLD GRAND PRIX

**ENTWICKLER:** Eutechnyx **VERTRIEB:** Eidos **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.eidos.de, www.eutechnyx.com
**HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte
**HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 96 MByte RAM, 3D-Karte



Im Simulations-Modus ist die Kamera dicht hinter dem Fahrzeug.

Im Action-Modus ist die Kamera weiter weg. Beeindruckend.

**Was soll man nur anfangen, wenn man eine Formel-1-Lizenz sein Eigen nennt, aber im Moment kein fähiges Programmierteam zur Verfügung steht? Tja. Dann wird die Sache schwierig.**

Der Beweis für diese zugegebenermaßen etwas euphemistische These ist das vorliegende Programm. Eidos' alter Entwickler Lankhor, der wenigstens gute Grafik hinbekommt, arbeitet nun für Sierra (siehe PC Player3/2001, »Warm-up!«). Der neue, Eutechnyx, muss selbst in diesem Punkt passen. Der größte Pluspunkt, den man nach langer Suche findet, ist die überschäumende Begeisterung der Strecken-Sprecher. Im Arcade-Modus klingt der gute Mann wie ein Butterfahrt-Verkäufer, der einem 'ne Heizdecke andrehen will, im Simulations-Modus lobt er einen unentwegt noch wegen des einfachsten Überholmanövers. Jeder Psychologe wäre begeistert.

Der Rest ist übel. Die Grafik ist grobkörnig, das Fahrverhalten zu nervös, das Mechaniker-Menü wirkt aufgesetzt, und die Superlizenzprüfung (immerhin eine neue Idee) hab ich als Fahrschule schon besser bei Electronic Arts gesehen. Wenn es sonst keine Formel-1-Rennspiel gäbe, okay. Aber es gibt andere. **(uh)**

**WERTUNG** F1 WORLD GRAND PRIX – PC PLAYER – SPIELSPASS **42**

## UDO HOFFMANN

**Spiele, die die Welt nicht braucht. Wer fasst so einen Formel-1-Kobold im Zeitalter eines »Grand Prix 3« oder »F1 Racing Championship« noch an? Ich habe es schon wiederholt gesagt und sage es gerne noch einmal: Für ein Action-Rennspiel ist die Formel 1 nicht geeignet, die Kurse an sich sind langweilig. Wenn das »Im-Kreis-Fahren« Spaß machen soll, muss man auf ein faires Fahrgefühl, eine brillante Grafik und eine gute Gegner-KI achten. Fehlt hier leider alles. Solange es sich verkauft, wen juckt's? Aber verkauft es sich?**

**»Es fehlt an allem.«**

Rennspiel für Einsteiger

# SUPERCHIX '76

**HERSTELLER:** Fishtank Interactive **VERTRIEB:** X-Tend New Media **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - **INTERNET:** www.xtendsoftware.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte



Im Polizeijagd-Modus sind Ihnen während des Rennens ständig die Ordnungshüter auf den Fersen.

**Über Frauen am Steuer gibt es ja schon unzählige Witze. Einige Damen, die sich auf Grund dieses Klischees wohl zu sehr diskriminiert fühlten, taten sich zusammen und veranstalten – wenn der Freund mal keine Zeit hat – Autorennen an den heißesten Plätzen der Welt.**

Sie suchen sich zu Beginn Ihrer Fahrerinnen-Karriere eine von acht Damen aus. Das Repertoire reicht von der einfachen Manta-Braut bis hin zur rassigen brasilianischen Game-Show-Moderatorin. Die Mädels unterscheiden sich leicht in ihren Fähigkeiten. Eine ist etwas vorsichtiger, andere wiederum haben einen ziemlichen Bleifuß, treten aber auch nicht zu fest auf die Bremse. Auf den neun recht langen Strecken legen Ihre Konkurrentinnen ein recht flottes Tempo an den Tag, doch mit etwas Übung und Streckenkenntnis holen sie die Mädels rasch ein.

Im zweiten Spiel-Modus, der Polizeijagd, fahren Sie nur mit einer zweiten Mitstreiterin. Doch wegen Ihrer Geschwindigkeits-Ekstasen sind Ihnen unzählige Ordnungshüter auf den Fersen, die sich Ihnen ständig in den Weg stellen und somit der Kontrahentin freie Fahrt ermöglichen. Zu sehen bekommen Sie die kurvenreichen Damen übrigens nur im Titelbild des Optionsmenüs. Während des Spiels melden sich die Mädels nur verbal zu Wort, beispielsweise mit der Aufforderung »Schieb' deinen Hintern weg«. **(dk)**



Ihre Gegner haben ein ordentliches Tempo drauf, lassen sich aber mit etwas Geschick leicht einholen.

**WERTUNG** SUPERCHIX '76 – SPIELSPASS **38** – PC PLAYER

## DAMIAN KNAUS

**Solange keine Cabrios unterwegs sind ist es mir eigentlich egal, ob hinter dem Steuer eine kurvenreiche Dame oder ein lallender Manta-Proll sitzt. Letzterer wäre mir beinahe lieber, denn die »hochintelligenten« Sprüche der Damen nerven genauso wie die Girls-Camp-Dialoge. Gäbe es mehr nackte Haut zu bewundern, könnte ich die Proll-Aufmachung im Optionsmenü noch einigermaßen verstehen. Das absolut jugendfreie Rennspiel enttäuscht jedoch sowohl die Fleischbeschauer als auch die Rennspielfreunde, die das mittelprächtige Programm nach einem kurzen One-Night-Stand links liegen lassen werden.**

**»Es bleibt beim One-Night-Stand.«**

Denkspiel für Einsteiger, Fußballnarren und Herrenrunden

# FUSSBALL QUIZ

**ENTWICKLER:** Smoking Gun Productions **VERTRIEB:** Swing **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 5 (an einem PC) **INTERNET:** www.fussball-quiz.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 16 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM

**Die schönste Nebensache der Welt? Darüber streiten sich die Biertrinker. Während die einen auf Sex schwören, bestehen die anderen auf Fußball.**

Wer sich nicht entscheiden kann, ob er die Sportshow guckt, oder sich lieber einen lauen Porno reinzieht, findet nun in der »Quizshow« beide Elementar-Bedürfnisse befriedigt. Handelt es sich doch, und das ist doch mal was wirklich Neues, um eine Art Fußball-Trivial-Pursuit. Ihnen werden circa 2000 Fragen rund um die hüpfenden Bälle gestellt. Damit der Anreiz hoch genug ist, packen bei richtigen Antworten vier Frauen ihre Bälle aus. Sind Sie gut genug und lassen sich nicht ablenken, greifen die Guten sogar noch tiefer in die Trickkiste. Oioioioi.

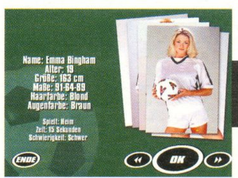








Wer kann sich bei solch aufreizenden Fragen noch auf Tracy (rechts im Bild) konzentrieren? (Beide Bilder 800 x 600)




Emma Bingham ist die jüngste der vier blutjungen Damen, hat aber nicht die jüngste Oberweite.

Wie aufregend. Playboy-Kicker – wäre das nicht eine brillante Idee für ein neues Magazin? Wir sollten mal unsere Geschäftsführung fragen, ob er so was nicht verlegen will. **(uh)**

**WERTUNG** FUßBALL QUIZ – SPIELSPASS **37** – PC PLAYER

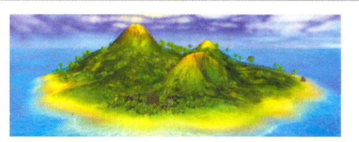
## UDO HOFFMANN

**Ein Markt für Fußballfragen, die von vier relativ süßen Engländerinnen (eine andere Nationalität ist völlig ausgeschlossen) präsentiert werden, besteht. Bester Beweis war da unser 14-jähriger Praktikant, der wie eine Rakete angeschossen kam, als ich mit dem Fußballquiz zugange war. Ob aber auch Volljährige heutzutage noch so schnell in den Strudel der Leidenschaft geraten? Auf unzähligen kostenfreien Internet-Seiten wird mittlerweile mehr geboten. Aber immerhin lernen Sie was über Fußball. Dass aber ungefähr jede fünfte richtige Antwort aus den Worten »Bayern München« bestand, gab mir gehörig zu denken.**

**»Ein Markt besteht.«**

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

# TROPICO



**ENTWICKLER:** Poptop Software **VERTRIEB:** Take 2 **TESTVERSION:** Beta vom April 2000 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.poptop.com, www.take2.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 128 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/1000, 256 MByte RAM, 3D-Karte

**Der Präsident überlegte. Wo sollte er die neue Kaserne errichten? Denn nur ein Volk mit vielen Soldaten, so seine Lebensweisheit, ist ein glückliches Volk. (Alle Bilder in 1024 x 768, was auch immer das bedeuten mag, wunderte sich der Präsident.)**

## Lieblich allein ist auf Dauer langweilig. Bei Tropico haben Sie es sich in den Kopf gesetzt, Ihren Winzstaat groß und mächtig zu machen. Oder zumindest Ihr streng geheimes Nummernkonto in der Schweiz.

### FAKTEN

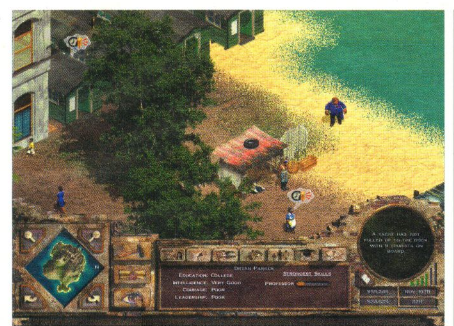
- Aufbauspiel im Geiste von SimCity
- Originelles Karibikflair
- 25 Diktatoren zur Auswahl
- Eigener Diktator ebenfalls möglich
- 1 Hauptspiel (Schwierigkeit nach Wahl)
- 8 vorgegebene Szenarien
- Keine Kampagne

**Aber sicher doch, Eure Exzellenz. Sie sind der Meinung, dass alle Ihre Untertanen nur noch rote T-Shirts tragen sollten. Ein weiser Entschluss. Ich lasse sofort eine Petition herausgeben. Verlassen Sie sich auf mich.**

Wie, liebe Leser? Sie halten diese Anordnung für unsinnig? Na gut ... sie ist es auch. Und im Spiel gar nicht möglich. Aber ansonsten dürfen Sie in Ihrem Zwergstaat »Tropico«, einer mehr oder weniger großen Karibik-Insel, schalten und walten, wie es Ihnen beliebt. Vorausgesetzt, Sie sind beliebt. Oder Sie haben zumindest eine große Armee im Rücken. War das nicht immer schon Ihr Wunschtraum?

### Diktator auf Lebenszeit

Bislang war Tropico ein unbedeutender Fleck auf der Landkarte, von Wasser umgeben, von friedlichen Bauern bewohnt. Das ändert sich im Jahre 1950, als Sie an die Macht kommen. Ihr Palast ist groß und aus weißem Marmor, Ihre Ambitionen sind noch größer. Aus den schäbigen Hütten und den paar Korn-Farmen muss sich doch etwas machen lassen. Bevor jetzt ein falscher Eindruck entsteht: Sie spielen bei Tropico nicht unbedingt die Rolle des Schurken, der sein Volk bis aufs Blut



**Sie (als großer Diktator) können jeden Insulaner genau betrachten. Bankiers sind fett und rauchen Zigarren, Fischer hingegen sind braun gebrannt und drahtig.**

peinigt und ausbeutet; die Rolle des »wohl wollenden Diktators«, in der Ökonomie seit Jahrzehnten als Wunschtraum beschrieben, ist genauso möglich. Freiwillige Abdankung ist jedoch undenkbar.

Ob Sie sich als Tyrann oder als wohl wollender Alleinherrscher entpuppen, hängt stark von den Charakteristika ab, die Sie Ihrer Spielfigur geben. Wie sind Sie an die Macht gekommen, welche Vorzüge besitzen Sie, sind Sie gebildet oder eher eingebildet, haben Sie linksradikale Neigungen oder sind Sie im Sinne des Kapitalismus aufgewachsen? Je nach Wahl kann sich das Spiel gravierend ändern. Wenn Sie ein Bolschewik sind, der an einer russischen Uni studiert hat, werden Sie sich beispielsweise niemals mit den Amerikanern verbünden können und dürfen auch kaum mit amerikanischer Entwicklungshilfe rechnen. Das macht aber nichts, ist Ihnen in diesem Fall doch der Kreml besonders gewogen. Sind Sie hingegen ein Vollidiot (auch solche Führer soll es geben), werden Sie niemals von der Insel-Intelligenz anerkannt, dürfen aber mit der Zustimmung des einfachen Volkes rechnen. Endlich einmal ein Präsident, dessen Reden selbst noch der gewöhnlichste Bauernlümmel versteht.

## »Schurke oder Wohltäter - das liegt ganz allein in Ihrer Hand.«

### Diplomatie – Schlüssel zur Macht

Die USA und Russland schielen mit zunehmender Spieldauer immer genauer auf Ihr Inselchen, zumindest zu einer dieser Supermächte sollten Sie stets einen guten Draht haben. Verärgern Sie die eine Seite, ohne die andere als starken Schutz hinter sich zu wissen, kann jederzeit ein Kanonenboot auftauchen →

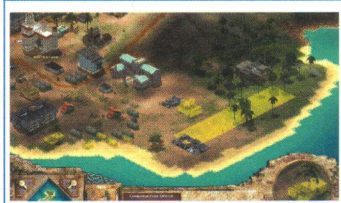
## JOE NETTELBECK

**Hach, wie ich sie schon wieder nörgeln höre, die lieben Kollegen: »Das hat ja gar keine Kampagne! Öööh ...« Nein, es hat keine Kampagne. Wozu auch? Ein in der Tradition von SimCity stehendes Spiel benötigt derartige Krücken nicht. Schon gar nicht bei einem so motivierenden Szenario wie hier: Karibischer Alleinherrscher über Hunderte von exakt und einzeln simulierten Campesinos oder Companeros! Und mein Schweizer Nummernkonto wächst und gedeiht, dass sich mir die Augenbrauen sträuben.**

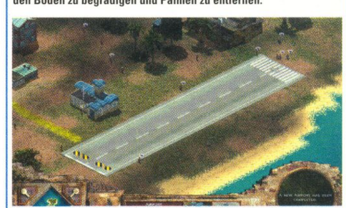
**»Ich liebe diese Schweizer Konten!«**

**Na, ich warte nur noch, bis das Spiel endlich in der Verkaufsversion zu haben ist, dann werde ich diesem Rebellenpack schon zeigen, wo der Hammer hängt. Oder die Rebellen mir, wer weiß? So ist das Leben, Amigo. Möchtest Du noch einen Cuba Libre?**

## EIN GROSSER MOMENT


**El Presidente hatte die Nase voll: Erst letztens hatte er im Fernsehen wieder einen Flughafen gesehen. Und seine Insel sollte so etwas nicht besitzen? Infam! In seiner Voraussicht ließ er einige Baubaracken in der Nähe des vorgesehenen Platzes errichten.**


**Damit hatte niemand rechnen können: Obwohl der Boden eben wirkte, war er in Wirklichkeit voller Buckel und Beulen, die Rasterzeichnung belegte es. Jahrelang schufteten die Arbeiter, um den Boden zu begradigen und Palmen zu entfernen.**

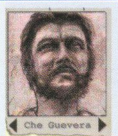

**Doch wo der Wille des Präsidenten wirkt, da ist auch ein Weg. Acht Jahre sollte es dauern, doch letztendlich gelang das große Werk. Wochenlang läuteten die Freudenglocken, während noch ein Tower und ein Kontrollzentrum errichtet wurden.**



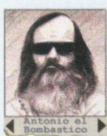
**Die Flughafen-Ingenieure waren hochbezahlte Spezialisten, auf der inseleigenen Universität ausgebildet. Das Auge seiner Großherzigkeit strahlte, als das erste Flugzeug landete. Das war der endgültige Beweis: Tropico war die Blüte der Zivilisation!**

# Tropico

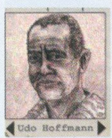
## HELDEN UNTER SICH




Der große Che. Gebildet, belesen, er kämpfte bis zum Ende. T-Shirts mit seinem Konterfei waren jahrzehntelang ein Renner.

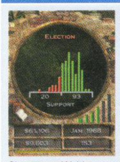



Angeblich wurde zu seinen Ehren ein Popsong komponiert, welcher sich großer Beliebtheit erfreute.




Wer erinnert sich nicht gerne an diesen großen Denker und Lenker, der mit einer einzigen Handbewegung eine Mücke zerquetschen konnte?

## WAHL ODER NICHT WAHL?

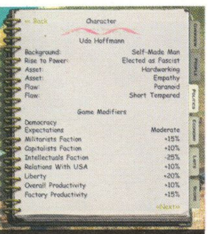



Sie müssen Wahlen nicht zulassen. Wenn Sie es doch tun, erscheint diese Grafik, auf der Ihre Chancen (grün) und die Ihres Gegenkandidaten (rot) abgebildet werden.

→ und Ihre Präsidentschaft unschön und in Rekordzeit beenden. In Schimpf und Schande werden Sie dann von der Insel gejagt.

Tropico zeichnet sich zudem durch vielschichtige Untergebene aus. Wenn Sie ein wohl wollender Diktator werden wollen, ist es unumgänglich, sich mit den Besonderheiten vertraut zu machen. Es gibt sechs Gruppierungen: Die Militärs wollen vor allen Dingen ein starkes Heer, viele Kasernen und einen Inselgeneral. Die Kommunisten streben nach Einkommens-Gleichverteilung und Vollbeschäftigung, während die Kapitalisten, ein kleines, aber besonders wichtiges Elite-Grüppchen, von der Industrialisierung träumen. Die Religiösen fühlen sich ohne Kirchen und Kathedralen nicht wohl, aber bei zu hoher Intelligenz der Bevölkerung schwindet der Glaube, dann wäre ihnen eine Bücherverbrennung gerade recht. Ganz im Gegensatz zu den Intellektuellen, die gar nicht genug Hochschulen und Universitäten auf der Insel sehen können. Die letzte Gruppe, die Umweltschützer, begehren auf, wenn Sie den Fortschritt zu rigoros vorantreiben. Und Umweltschutz ist teuer.

Wenn wir Ihnen jetzt noch zusätzlich erläutern, dass jede Spielfigur ganz eigene Ansprüche an den Wohnungsstandard, Berufsqualität, Gesundheitsversorgung, Religion, Kriminalitätsrate, Unterhaltung und noch andere Punkte stellt, dürfte es klar werden, dass es so gut wie unmöglich ist, alle Gruppen und Bevölkerungsschichten gleichzeitig zufrieden zu stellen. Vor allem, da sich die Ziele der einzelnen Fraktionen gegenseitig widersprechen. Als Präsident müssen Sie behutsam lavieren, ein oder zwei Fraktionen immer besonders eng verbunden sein, und feindlichen Gruppierungen zumindest ab und zu ein Häppchen in Form einer Kaserne oder einer Kirche hinwerfen. Sonst führt die ganze Sache zu Aufständen, Protestmärschen und eventuell zu einem Bürgerkrieg.




Udo Hoffmann war ein sympathischer Diktator. Paranoid und hocherregbar, nun gut, aber auch charismatisch und voller Arbeitswut.





Spezielle Informationsbildschirme für spezielle Informationen. Links sehen Sie eine grüne Goldmiene auf der ansonsten rot eingefärbten Insel, rechts wird die Reichweite der Zeitung angezeigt. Alles grün: alles voller Zeitungen.

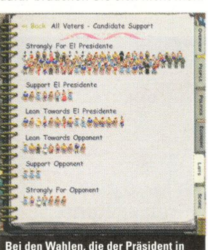


Petitionen (hier die ökonomischen) sind das Handwerkszeug des geschickten Tyrannen.

### Militär – Brechstange zur Macht

Scheren Sie sich um die Belange Ihrer Leute wenig, ist es Ihnen zu mühsam, immer auf jeden Kleinkram einzugehen? Dann gibt es ein viel einfacheres Mittel zum Machterhalt: Soldaten. Sorgen Sie einfach dafür, dass es viele Soldaten gibt, gewähren Sie ihnen schöne Wohnungen und fette Gehälter, und alles läuft bestens. Sie werden dann nicht geliebt, soviel ist sicher, aber gefürchtet. Ist dieses Gefühl nicht sogar noch viel schöner? Es heißt, Angst könne man sogar riechen. Aaah, ein Duft, nach dem man süchtig wird.

Freilich, auf Dauer werden selbst Ihre friedliebenden Insulaner aufbegehren. In den Wäldern fern Ihres Machtbereiches werden Rebellenlager entstehen, immer wieder wird es zu Übergriffen auf Ihre Truppen kommen, und die Wirtschaft floriert bei hohen Militärausgaben auch nicht mehr so ohne weiteres. Aber dafür brauchen Sie sich nicht mehr dieses Genörgel anhören: »El Presidente, wir müssen auf den Kohleausstoß des Kraftwerks achten! Wir sollten auf Gas umstellen!« »Oh Genosse, warum haben die Mediziner viel höhere Gehälter als die Waldarbeiter?« Und manchmal bleibt selbst dem wohl wollendsten Diktator keine andere Wahl mehr, als auf die Armee zu setzen.




Bei den Wahlen, die der Präsident in seiner Großzügigkeit abhalten ließ, hatten Konkurrenten daher niemals eine Chance.

### Tourismus, Petitionen, sonstige Besonderheiten

Eine bisher unerwähnte Gruppe sind die Touristen. Dicke, schwabbelige Yankees mit prallen Brieftaschen und unmöglichen Klamotten sind förmlich darauf versessen, ihr Geld auszugeben. Sofern es sich denn lohnt, genug Attraktivitäten und Hotels bereit stehen und die Kriminalität nicht überhand nimmt. Bieten Sie ganz besonders exquisiten Service (Spielcasinos, Nobelhotels, Kabaretts), spricht sich das herum, und die Touristen werden immer reicher und freigiebiger. Ein Flughafen hilft der touristischen Erschließung ebenfalls.

Sie können außerdem mit Petitionen um sich werfen. Sie füllen dann Ihr Schweizer Nummernkonto ein wenig auf, gewähren der Bevölkerung einen Feiertag, lassen besonders missliebige Untergebene einfach liquidieren oder erlassen eine Umweltschutzverordnung. Die meisten Petitionen sorgen für den Unmut bei der einen oder anderen Bevölkerungsgruppe und sollten wohl bedacht werden, ihre Verwirklichung ist zudem nie umsonst. Außerdem sind fast alle Tropico-Bewohner familiär verbandelt. Wenn Sie den Anführer der Kapitalisten ins Gefängnis werfen, dürfen Sie mit einem Respektsverlust sämtlicher Angehöriger und seiner Gefolgschaft rechnen.

## GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Age of Empires 2 ist immer noch eine Klasse für sich. Die Siedler 4 sind zwar von Bugs zerfressen, machen aber (sofern denn alles läuft und alle Patches installiert sind) jede Menge Freude. Zeus, die Fortsetzung von Pharao und Caesar 3, ist nicht mehr ganz so inspiriert und leidet ein wenig unter seinem Comic-Stil. Tropico besitzt vor allem atmosphärische Stärken und Diktator-Flair. SimCity war der Urvater aller Aufbau-Spiele, seiner aktuellen Version gingen ein wenig die Ideen aus.

| Spiel | Test | Wertung |
|---|---|---|
| Age of Empires 2 | 11/99 | 88 |
| Siedler 4 | 4/2001 | 85 |
| Herrscher des Olymp: Zeus | 11/2000 | 82 |
| Tropico | 6/2001 | 81 |
| SimCity 3000 Deutschland (abgewertet) | 7/2000 | 78 |

40 50 60 70 80 90



Sie können sich mit einer Großmacht verbünden, die dann einen Stützpunkt errichtet. Dadurch begeben Sie sich aber in ein Abhängigkeitsverhältnis, verärgern sie dannach bloß nie Ihren Gönner.

Für einen Diktator haben Sie ungewöhnlich viel mit Mikro-Management zu tun. Sämtliche Löhne an jedem Arbeitsplatz müssen von Hand eingestellt werden. Dies ist vor allem bei zu wenig Arbeitskräften wichtig, denn nur mit hohen Löhnen locken Sie qualifizierte Personen in vakante Positionen. Außerdem wird kein Strauch und kein Haus gepflanzt, ohne dass Sie dazu die Anordnung geben. Einzige Ausnahme: Steht nicht genug Wohnraum zur Verfügung, werden automatisch Hütten errichtet. Wenn gerade ein Professor aus dem Ausland eingewandert ist, und alle Appartements schon belegt sind, muss selbst er sich so einen Bretterverschlag errichten. Dass sich dies nicht förderlich auf seine Arbeitsmoral auswirkt, bedarf wohl keiner weiteren Erwähnung.

### Abschlusskritik

Auf den ersten Blick wirkt Tropico so frisch, wie man es sich nur wünschen kann. Die herrlichste Karibikmusik funkelt im Hintergrund, die Petitionen wirken wie ein unerhört neues Mittel der Einflussnahme und es ist die reinste Freude, der Insel beim Gedeihen zuzusehen. Leider aber ist in der Karibik dann doch nicht alles so rosig ...

Mit zunehmender Spieldauer merkt man nämlich, dass es sich auch als Diktator gar nicht so großartig anders spielt, als wenn Sie bei SimCity in die Rolle des Bürgermeisters schlüpfen. Jeder einzelne Untertan besitzt zwar seine eigene Persönlichkeit, dies ist jedoch eher ein atmosphärischer Gimmick und hat keinen großen Einfluss aufs Spielgeschehen, denn in den zahlreichen, handelsüblichen Tabellen können Sie viel genauer auf die Wünsche Ihrer Leute eingehen. Außerdem gibt es keinen richtigen Technologiebaum. Haben Sie erst einmal ein Kraftwerk errichtet, sind fast alle weiteren der circa 57 Gebäude frei verfügbar. Großes Motivationsmanko: Es gibt keine Kampagne, in der Sie vor immer neue Aufgaben gestellt werden, und sich Ihr Können und Ihr Volk kontinuierlich weiterentwickelt. Wer einmal das Hauptspiel komplett durchgespielt hat, hat fast alles gesehen, eine weitere Runde auf einem schwierigen Niveau muss ihn nicht unbedingt reizen. Die acht vorgegebenen Spezial-Missionen (Siedlung nach Erdbeben wieder aufbauen, Weltmarkt mit Zigarren überschwemmen) sind kein adäquater Ersatz. Zudem ist die technische Umsetzung im Grunde mangelhaft. Wenn Sie keinen starken Rechner haben, fängt Tropico sehr früh dermaßen an zu ruckeln, als würde nicht die Südsee, sondern die Steinzeit simuliert.

Dennoch, bitte um Vergebung, kann es sehr viel Spaß machen. Die Welt ist bunt, der Möglichkeiten sind viele, Diktatorenposten werden häufig gesucht und nur selten vergeben. Das Gefühl für die eigene Macht und ihre Grenzen (der bisweilen fragile Balanceakt mit den Untertanen) ist besonders groß. Zu einer Revolution der Aufbaustrategie ist Tropico allerdings nicht geworden, da mag El Presidente noch so sehr mit seiner Zigarre wedeln. **(uh)**



Sehr wichtig: das Elektrizitätswerk! Ohne Strom wird Tropico für immer eine Bananenrepublik bleiben.

## UDO HOFFMANN

**Ich sehe es ja nicht ungern, wenn Joe mal wieder vor Euphorie überquillt und mir Tag und Nacht vorschwärmt, wie toll er Tropico findet. Ist es nicht schön, wenn sich selbst große Jungs noch so begeistern können? Als Haupttester und Diktator im Nebenberuf sind mir aber zu viele Mankos aufgefallen, als dass ich jetzt skrupellos den großen Orden mit Stern vergeben könnte.**

**Zu stark sind mir die Ähnlichkeiten zu bereits bestehenden Aufbauspielen wie SimCity, zu gering auf Dauer die spielerische Abwechslung. Außerdem: Habe ich es einmal geschafft, einen funktionierenden Inselstaat zu errichten, kann ich mich für den Rest der Spielzeit regungslos zurücklehnen, kaum einmal gerät das System wieder aus der Balance. Keine Katastrophen, keine rivalisierenden Diktatoren von der Nachbarinsel, nur irgendwo ganz oben schwebt die USA und ihr Counterpart.**

**Aber genug gemeckert: Wer Aufbauspiele liebt und auf Entzug ist, muss eigentlich zugreifen. Den ganz großen Wurf wird er aber nicht finden.**

**»Inselflair mit Mankos.«**

## WERTUNG TROPICO

**▲ PRO**
- DIKTATOR SEIN IST SCHÖN
- TOLLE MUSIK

**▼ CONTRA**
- LANGZEITMOTIVATION FRAGLICH
- GRAFISCH NICHT TOP
- WENIG NEUES

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 70 |
| SOUND: | 80 |
| EINSTIEG: | 60 |
| KOMPLEXITÄT: | 90 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | - |



## Tropico

# STÄDTE-PANORAMA

**Tropico mag einst ein Paradies gewesen sein – im Streben nach Macht und Devisen verliert die Insel aber allmählich ihre Unschuld.**




Touristen sind eine ergiebige Einnahmequelle, die allerdings nicht leicht zu melken ist. Dieser kostenpflichtige Swimmingpool (ausgebucht) und eine sehenswerte Ruine (der Mayas?) im Nordosten sind ein guter Anfang.

Damit die Besucher problemlos an die Badestrände gelangen und keine Elendsviertel erblicken, wurde ihnen ein eigener Jachthafen gebaut. Für die wirklich reichen Touristen muss später noch ein Flughafen her.

Endlich: Braun werden, bis der Arzt kommt! Es ist von Vorteil, zwei Badestrände anzulegen. Einen für den billigen Pöbel und einen zweiten für die exklusiveren Gäste, die dort unter sich bleiben können.

In einem zweiten Hafen werden die Frachter abgefertigt: Zum einen transportieren sie Einwanderer auf das Inselchen, zum anderen exportieren sie die Güter der Insel (Tabak, Edelsteine und Ananaskonserven).


Hier residiert er: Udo der Erste, rechtmäßiger, einziger und fähigster Präsident von Tropico. Unmittelbar nördlich von seinem Palast erheben sich billige Wohnblocks. Aber Udo ist ein Mann des Volkes.
Das meiste Geld macht Tropico mit dem Goldvorkommen auf dem einzigen Berg der Insel. Das Gold wird in dieser maximal ausgebauten Juwelenfabrik zu noch wertvollerem Geschmeide verarbeitet.
Tropico ist für seinen fruchtbaren Boden berühmt, diese Bananenstauden wachsen schier bis in den Himmel. Wie die Bananen später abgeerntet werden, ist ein von den Insulanern wohl gehütetes Geheimnis.
RIO GRANDE

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

# KOHAN IMMORTAL SOVEREIGNS

**ENTWICKLER:** Timegate Studios **VERTRIEB:** Strategy First **TESTVERSION:** Verkaufsversion1.0.2 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** LAN, Internet (GameSpy), bis zu 8 Spieler **INTERNET:** www.kohan.net **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 400 MByte Festplatte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, Modem und Internetanbindung

**In alten Zeiten, als das Wünschen noch geholfen hat, gab es auf der Welt Khaldun eine Rasse von Unsterblichen, die sich immer wieder gegenseitig bekriegten. Tja, und heute ...**

**FAKTEN**

- Nachschubzonen um Städte herum spielen eine wichtige Rolle
- Ausbaumöglichkeiten für kleine Ansiedlungen
- Variables Baukastensystem für Einheiten
- Automatischer Kampf

**Heute, mehrere Weltuntergänge später, gibt es die Streithähne tatsächlich immer noch, hübsch zerstritten in diverse Fraktionen.**

Als einer dieser so genannten »Kohan« haben Sie nun die Aufgabe, alle wieder unter einen Hut zu bringen und diejenigen zu zerbröseln, die sich von Ihnen nicht behüten lassen wollen.

Letztere sind nämlich die Bösen – und ganz unter uns: Die sind wirklich mächtig böse! Erschwerend kommt hinzu, dass die Sache mit der Unsterblichkeit nicht so einfach ist, wie sie sich anhört. Sterben können die Burschen nämlich schon, woraufhin sie sich in eine Art Amulett verwandeln. Aus diesem Zustand kann man sie dann wiedererwecken, allerdings leiden sie anschließend unter erheblichen Gedächtnislücken, was ja auch verständlich ist. Und da haben wir schon den Grund, warum Sie als Spieler zu Beginn nichts wissen und ebenso wenig eine Ahnung von irgendetwas haben wie Ihre Kontrahenten.

Ein klassischer Kunstgriff also, der bewirkt, dass die 16-teilige Kampagne zur Befreiung Khalduns nicht nur ein gewöhnlicher militärischer Feldzug, sondern auch einer zur Wiederentdeckung der Vergangenheit ist – überraschende Irrungen und Wirrungen der Story inklusive. Wer keine Kampagnen mag (oder sie schon gespielt hat), kann sich vom Zufallsgenerator darüber hinaus eine endlose Folge von neuen Karten erstellen lassen.

## Städte bauen, Amulette klauen

So oder so steht Ihnen als Kohan ein recht interessanter Spielverlauf bevor. Zunächst einmal wären da die Städte – Sie können sie erobern oder auch mit Siedlern ganz neu gründen. Über mehrere Zwischenstufen und Zusatzeinrichtungen (Steinbruch, Sägewerk, Marktplatz, Tempel, Gilden und so weiter)




Auch innerhalb einer Mission wird die Story durch Einblendungen weitererzählt - so wie hier nach Eroberung einer feindlichen Stadt.


Hier residiert er: Udo der Erste, rechtmäßiger, einziger und fähigster Präsident von Tropico. Unmittelbar nördlich von seinem Palast erheben sich billige Wohnblocks. Aber Udo ist ein Mann des Volkes.
Das meiste Geld macht Tropico mit dem Goldvorkommen auf dem einzigen Berg der Insel. Das Gold wird in dieser maximal ausgebauten Juwelenfabrik zu noch wertvollerem Geschmeide verarbeitet.
RIO GRANDE
Tropico ist für seinen fruchtbaren Boden berühmt, diese Bananenstauden wachsen schier bis in den Himmel. Wie die Bananen später abgeerntet werden, ist ein von den Insulanern wohl gehütetes Geheimnis.

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

# KOHAN IMMORTAL SOVEREIGNS

**ENTWICKLER:** Timegate Studios **VERTRIEB:** Strategy First **TESTVERSION:** Verkaufsversion1.0.2 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** LAN, Internet (GameSpy), bis zu 8 Spieler **INTERNET:** www.kohan.net **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 400 MByte Festplatte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, Modem und Internetanbindung

**In alten Zeiten, als das Wünschen noch geholfen hat, gab es auf der Welt Khaldun eine Rasse von Unsterblichen, die sich immer wieder gegenseitig bekriegten. Tja, und heute ...**

## FAKTEN

- Nachschubzonen um Städte herum spielen eine wichtige Rolle
- Ausbaumöglichkeiten für kleine Ansiedlungen
- Variables Baukastensystem für Einheiten
- Automatischer Kampf

**Heute, mehrere Weltuntergänge später, gibt es die Streithähne tatsächlich immer noch, hübsch zerstritten in diverse Fraktionen.**

Als einer dieser so genannten »Kohan« haben Sie nun die Aufgabe, alle wieder unter einen Hut zu bringen und diejenigen zu zerbröseln, die sich von Ihnen nicht behüten lassen wollen.

Letztere sind nämlich die Bösen – und ganz unter uns: Die sind wirklich mächtig böse! Erschwerend kommt hinzu, dass die Sache mit der Unsterblichkeit nicht so einfach ist, wie sie sich anhört. Sterben können die Burschen nämlich schon, woraufhin sie sich in eine Art Amulett verwandeln. Aus diesem Zustand kann man sie dann wiedererwecken, allerdings leiden sie anschließend unter erheblichen Gedächtnislücken, was ja auch verständlich ist. Und da haben wir schon den Grund, warum Sie als Spieler zu Beginn nichts wissen und ebenso wenig eine Ahnung von irgendetwas haben wie Ihre Kontrahenten.

Ein klassischer Kunstgriff also, der bewirkt, dass die 16-teilige Kampagne zur Befreiung Khalduns nicht nur ein gewöhnlicher militärischer Feldzug, sondern auch einer zur Wiederentdeckung der Vergangenheit ist – überraschende Irrungen und Wirrungen der Story inklusive. Wer keine Kampagnen mag (oder sie schon gespielt hat), kann sich vom Zufallsgenerator darüber hinaus eine endlose Folge von neuen Karten erstellen lassen.

### Städte bauen, Amulette klauen

So oder so steht Ihnen als Kohan ein recht interessanter Spielverlauf bevor. Zunächst einmal wären da die Städte – Sie können sie erobern oder auch mit Siedlern ganz neu gründen. Über mehrere Zwischenstufen und Zusatzeinrichtungen (Steinbruch, Sägewerk, Marktplatz, Tempel, Gilden und so weiter)

Auch innerhalb einer Mission wird die Story durch Einblendungen weitererzählt - so wie hier nach Eroberung einer feindlichen Stadt.




Heißer Empfang durch die feindlichen Armeen in der letzten Mission: Was für ein Gemetzel!

ist hier ein Ausbau zu großen Metropolen möglich. Je mehr Städte Sie besitzen und je besser diese entwickelt sind, desto mehr so genannte Companies dürfen übrigens rekrutiert werden.

Eine Company ist ungefähr das, was im Ami-Militärjargon ein Platoon wäre – also eine kleine Kampfgruppe aus hier zumeist sieben Personen. Das Interessante daran ist, dass Sie Ihre Company beliebig zusammensetzen können: Vorne sollte eine Front von vier Infanteristen eingeplant werden (von denen gibt es aber auch etliche Sorten), hinten an den Flanken werden zwei Unterstützungseinheiten postiert (Bogenschützen, Reiter oder vielleicht gar Magier) und schließlich wäre da noch der Captain, bei dem es sich um einen Kohan-Helden mit besonderen Fähigkeiten handeln kann, aber nicht muss. Auch sind reine Kavallerie- oder Artillerie-Companies möglich.

Wenn Sie eine Zusammenstellung gefunden haben, die Ihnen besonders zusagt, dürfen Sie diese abspeichern und später immer wieder neu bauen, ohne jedes Mal das entsprechende Bastelmenü zu bemühen. Und was die Kohans angeht – die müssen Sie im Laufe der Zeit erst finden. Und zwar meistens in Form der bereits erwähnten Amulette, die in feindlichen Städten oder sonst irgendwo auf der Karte versteckt sind.

## Geld regiert auch diese Welt

Ohne Moos ist auch auf Khaldun nix los. Städte produzieren schon mal Gold an sich, Erweiterungen wie das Sägewerk oder die Schmiede versorgen Ihre Armeen – aber letzten Endes läuft auch dies auf Gold hinaus, denn Mangelerscheinungen werden durch automatische Zukäufe ausgeglichen. Tja, und wenn keine Kohle da ist, gibt's auch keine neuen Bauten. Ebenso wenig wie neue Companies. Kohan ist schon ein Spiel, das viele Menüs zu bieten hat. Das mögen viele nicht so sehr, aber andererseits bedeuten viele Menüs auch viele Infos. Die generelle Steuerung geht allerdings gut von der Hand, hakelt in wenigen Einzelpunkten aber doch. So können Sie zum Beispiel mehrere Ihrer Companies zu einem Regiment zusammenfassen. Dabei lässt sich sogar die Formation festschreiben – was Ihre flotten Reiter aber nicht daran hindert, bei Marschbefehlen über weite Distanzen dem Rest des Heeres vorauszueilen. Was sich als fatal erweisen kann, falls sie einsam und allein auf einen starken Gegner treffen.

In diesem Fall (wie auch bei allen anderen kriegerischen Auseinandersetzungen) wird automatisch gekämpft, wobei sich die KI gar nicht so dämlich anstellt. Das hat bei einem Echtzeitspiel durchaus seine Vorteile, verschenkt aber taktische Möglichkeiten. Ihr Einfluss auf die Auseinandersetzung beschränkt sich also auf die Zusammensetzung der Companies, die Formation sowie auf das Terrain – vor allem letzteres kann sehr entscheidend sein. Natürlich dürfen Sie auch fliehen und Ihre zerschlagenen Kampfgruppen in den großzügig dimensionierten Nachschubzonen der Städte heilen lassen. Noch ein Wort zum Multiplayer-Modus: Zwar können generell bis zu acht Parteien auf einer Karte mitmischen, wenn Sie nur über ein 56K-Modem verfügen, sollten Sie aber nicht über vier Teilnehmer hinausgehen. Fazit: launig, aber nicht der große Wurf – genau richtig, um die Wartezeit auf »Age of Wonders 2« zu überbrücken. **(jn)**

## JOE NETTELBECK

**Echtzeit und Runden-Modus sind ja nun ganz verschiedene Dinge, trotzdem erinnert mich das Echtzeitspiel »Kohan« bis zu einem gewissen Grad an rundenbasierte Klassiker wie »Master of Magic« oder »Age of Wonders«. Was aus meinem Munde ein Lob sein soll. Mit der Zeit stößt man aber an die Grenzen des Spiels: Die Vielfalt der Möglichkeiten kommt an die der beiden eben genannten Titel doch nicht wirklich heran, und in Bezug auf taktische Finessen werden durch die Auto-Kämpfe viele Chancen verschenkt. Davon abgesehen wirkt das Spiel in fast allen Belangen gut durchdacht, und die beiden Tutorials erleichtern den Einstieg in die durchaus menüintensive Steuerung. Empfehlen möchte ich besonders die Kampagne mit ihrer spannenden und mit überraschenden Wendungen versehenen Story.**

**»Appetithappen beim Warten auf Age of Wonders 2«**

## KAMPAGNE ODER ZUFALLS-KARTE?

**Normalerweise ein Freund von Random-Maps, komme ich nicht darum herum, hier die Kampagne zu loben – auch deswegen, weil sie mit einem durchaus vernünftigen Schwierigkeitsgrad versehen ist. Das freie Spiel stattdessen erweist sich auch dann als ziemlich knackig, wenn man den Easy-Modus eingestellt hat. Na, da sollten Sie sich wohl erst mal mit der Kampagne stählen, oder?**

## WERTUNG KOHAN

**▲ PRO**
- SPANNENDE KAMPAGNE
- SPIELT SICH ANGENEHM

**▼ CONTRA**
- GRAFIK NICHT MEHR ALS ZWECKDIENLICH
- LEICHTE STEUERUNGS-SCHWÄCHEN

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 50 |
| SOUND: | 70 |
| EINSTIEG: | 60 |
| KOMPLEXITÄT: | 80 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | 70 |



Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

# BLACK & WHITE

**ENTWICKLER:** Lionhead Studios **VERTRIEB:** Electronic Arts **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.lionhead.com; www.bwgame.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 8 MByte 3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 32 MByte 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/800, 256 MByte RAM, 32 MByte 3D-Karte

Auch die Aktivitäten der Einwohner wurden ins Deutsche übersetzt.



ZWEIT-TEST DEUTSCHE VERSION

**Endlich ist die Verkaufsversion von »Black & White« eingetroffen, komplett auf Deutsch übersetzt und mit Mehrspieler-Option. Grund genug für einen Nachtest.**

**Black & White ist zweifellos ein innovatives Meisterwerk – doch kann die deutsche Übersetzung mit dem hohen Standard des englischen Originals mithalten?**

In der Tat hat sich Electronic Arts durchaus Mühe gegeben und nicht nur die schriftlichen Texte ins Deutsche übertragen, sondern auch die gesprochenen Dialoge in einem Studio neu aufnehmen lassen. Sogar das Lied der Seeleute ist überraschend gut gelungen. Doch dieser Aufwand wurde dummerweise nicht an allen Stellen des Spiels betrieben, denn schnell treten deutliche Schwächen zu Tage.

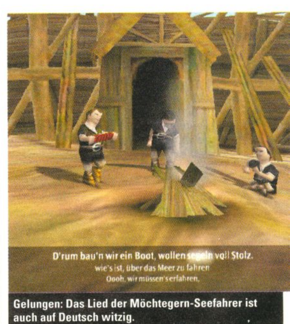
Keine Sorge – die deutsche Fassung ist in jeder Hinsicht spielbar und ganz große Klöpse wurden immerhin vermieden. Allerdings stoßen besonders Kennern des Originals manche Eigenheiten übel auf. Schon die Stimmen einiger ausgewählter Sprecher passen nur mäßig zu den Charakteren. Hier geht einiges vom Charme der englischen Version verloren.

### Sprachliches Mittelmaß

Regelrecht ärgerlich sind Details, bei denen grob daneben gegriffen wurde: Dem Bildhauer wurde die

### FAKTEN

- Innovativer Ideenmix
- Mehrspieler-Modus
- Klan-Spiele
- Jetzt komplett deutsch
- Wettersystem




Gelungen: Das Lied der Möchtegern-Seefahrer ist auch auf Deutsch witzig.

## LESER-REAKTIONEN ZU BLACK & WHITE

**Wo Licht ist, da ist auch Schatten. Doch selten war die Diskussion über ein Spiel derart heftig wie bei Black & White. Speziell in den Internet-Foren schlugen die Wellen hoch: Viele Stimmen äußerten sich enttäuscht über Black & White. Kein Wunder, schließlich hatte Peter Molyneux höchstselbst fast unerfüllbare Erwartungen geschürt. Das Resultat war hingegen letztlich ein gutes – und sehr innovatives – Spiel, nicht mehr und nicht weniger. Anlass genug, auf unserer Web-Seite eine Umfrage zu starten.**
**Dabei stimmte fast die Hälfte der Leser der Aussage zu, Black & White sei genial. Ein weiteres Drittel war immerhin weitgehend zufrieden. Spürbar verärgert, und zwar in verschiedenen Abstufungen, waren insgesamt 21 Prozent. Überwiegend positiv hingegen sind die bei uns bislang eingetroffenen E-Mails.**

**Sonderumfrage Black & White**

**Wir Spielekritiker haben unser Urteil abgegeben, aber was denken Sie als Leser über Black & White?**

| Antwort | Anteil |
|---|---|
| Ein superhypergeniales Spiel. Endlich einmal massig Innovationen und Spielspaß. (536) | 48% |
| Black & White ist ein gutes Spiel, leider aber nicht wirklich genial. (328) | 29% |
| Ich bin enttäuscht - von Black & White hätte ich mir mehr erwartet. (103) | 9% |
| Mit Black & White komme ich leider nicht klar. Die Steuerung und das 3D nerven mich nur, die Kreatur zickt bloß rum. (67) | 6% |
| Völliger Schwachsinn - ich habe Black & White schon wieder deinstalliert und ärgere mich, es gekauft zu haben. (71) | 6% |

Total Votes: 1105

**Die Auswertung unserer Leser-Befragung.**

**Der Grundtenor ist meist: Ein paar Schwächen, insgesamt jedoch genial und innovativ. Norbert Felsberg aus Berlin stört sich auch nicht an der Steuerung, dafür gäbe es ja schließlich ein ausführliches Tutorial. Trotz kleiner Probleme mit der hardwarehungrigen Grafik ist es für ihn »das« Spiel 2001. Michael Braun ärgert sich über die vielen Bugs, ist ansonsten jedoch begeistert. Auch Robert aus Tirol lobt die Ideen von Peter Molyneux. Auf den hohen Nerv-Faktor beim wiederholten Absolvieren der ersten Welt würde Hannes Müller aus Linz gerne verzichten. Bernd Wahl aus Kirchheim-Teck betont, wie wichtig es ist, sich Zeit für Black & White zu nehmen, um es zu beherrschen. Ziemlich fassungslos ist dagegen Michael Heinrich aus Kornwestheim über die hohe Wertung, da er sich ständig um Dorfbewohner kümmern muss.**

Berufsbezeichnung Schauspieler verpasst, und die Stimme, welche den Tod von Dorfbewohnern verkündet ist eine Fehlbesetzung, wie sie schlimmer nicht sein könnte. Nachwuchs produzierende Einwohner werden als »bekehrte Züchter« bezeichnet, auch andere Sätze wirken recht holprig.

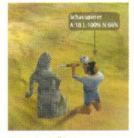
Nicht ganz überzeugen konnte auch der Mehrspieler-Modus. Wer gegen Freunde antreten will, muss sich zunächst bei Lionhead registrieren lassen. Anschließend beginnen die Schwierigkeiten: Wir hatten bei der Verkaufsversion tatsächlich Probleme, ein Spiel im lokalen Netzwerk zu erstellen, obwohl dies bei einer vorher begutachteten Beta-Version noch tadellos funktionierte. Die drei zur Verfügung stehenden Multiplayer-Karten – »King of the Hill«, »Bombardment« und »Four Corners of Eden« – sind eher mager und ließen sich nur mit maximal vier Spielern ausprobieren. Immerhin gibt es die Möglichkeit, in einem Klan miteinander zu kooperieren. Der Teamleiter entscheidet beim Kooperativ-Modus, wer die Kreatur kontrolliert und wer sich um göttliche Wunder kümmern darf. Das Mehrspieler-Balancing wirkte nicht ganz ausgereift, dennoch kam durchaus Stimmung auf, als die Kampfkolosse aufeinander prallten.

Die nur im Solo-Modus funktionierende Wettersteuerung per Internet ist ein überflüssiger Gag, ebenso ist die Verwendung von eigenen E-Mail-Adressen als Namen für Dorfbewohner nur anfangs dank Wiedererkennungs-Effekte lustig.




**Der Mehrspieler-Modus hat noch Defizite.**

Ein zweischneidiges Schwert sind auch etliche Veränderungen, die es seit der von uns begutachteten Beta-Version gab: Dank intelligenterer Dorfbewohner lässt sich die Kampagne schneller bewältigen, gleichzeitig geht mit der geringeren Verantwortung für das Funktionieren der Siedlungen doch einiges an Spielspaß verloren. Zudem ist dadurch die sowieso eher knappe Kampagne noch kürzer. Zaubersprüche sind jetzt auch per Tastendruck wiederholbar, ein Segen für im Umgang mit der Maus ungeübte Personen, ein Verlust für gerade die Freunde der interessanten Idee, Magie per Mausgesten zu aktivieren. Die Landschaft ändert sich mittlerweile spürbar je nach Persönlichkeit des Spielers, dafür bleibt das Tempelinnere entgegen der Versprechungen immer gleich. Davon abgesehen ist Black & White noch immer ein genialer Titel, über den sicher selbst in einigen Jahren noch mit Ehrfurcht oder durchaus auch in Erinnerung an Frusterlebnisse gesprochen werden wird. **(tw)**



Ein – dank Übersetzer – umgeschulter Schauspieler!

## »Verbesserungen als zweischneidiges Schwert.«

## THOMAS WERNER

**Sicher, die deutsche Übersetzung ist natürlich in keiner Weise vergleichbar mit dem Legastheniker-Gestammel, mit dem wir uns noch vor wenigen Jahren bei eingedeutschten Titeln begnügen mussten. Immerhin wurden hier Sprecher angemietet und haben die Dialoge halbwegs brauchbar synchronisiert. Dummerweise gab es bei der Übersetzung einige unschöne Schnitzer, und auch die Stimmenauswahl ist im Vergleich mit der englischen Version nicht wirklich passend. Speziell das »gute Gewissen« wirkt vom Tonfall her viel zu jung und glatt. Bei einem Spiel mit solchem Verkaufspotenzial darf man mehr Sorgfalt erwarten. Der Mehrspieler-Bereich ist derzeit etwas unterentwickelt, zudem gibt es ab und an gewisse Balancing-Probleme. Wir hoffen auf Besserung. Auf Schnickschnack wie das Wetter- und das E-Mail-System könnten wir hingegen getrost verzichten.**

### »Einige unschöne Schnitzer.«

## WERTUNG BLACK & WHITE

▲ **PRO**
- INNOVATIV
- ALLE DIALOGE ÜBERSETZT

▼ **CONTRA**
- DEFIZITE BEI SPRECHER-AUSWAHL
- KARGER MEHRSPIELER-MODUS

| Kategorie | Wertung |
|---|---|
| GRAFIK: | 90 |
| SOUND: | 80 |
| EINSTIEG: | 70 |
| KOMPLEXITÄT: | 90 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | 70 |

**PC PLAYER SPIELSPASS 91**

SF-Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# DER CLOU! 2

**ENTWICKLER:** Neo **VERTRIEB:** JoWood/Infogrames **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0d **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.clou2.com **3D-KARTEN:** Direct3D (16 MByte Video-RAM) **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 200 MByte Festplatte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, 20-fach CD-ROM-Laufwerk

**Sieben Jahre nach dem ersten »Clou!« hat sich Neo erneut die Umverteilung des Privateigentums auf die Fahnen geschrieben – wird aus der österreichischen Kapitalismuskritik diesmal vielleicht mehr als ein Insider-Tipp?**

## FAKTEN

- 18 Einbrüche
- Etliche Ganoven als Gangmitglieder anwerbbar
- Grafik frei dreh- und zoombar
- Komplett begehbare Stadt

**Matt Tucker hat es schwer: Kaum aus dem Knast entlassen, muss er schon wieder »arbeiten« – kein Wunder, denn als Einbrecher zahlt man meist nicht in die Pensionskasse ein. Auch nicht in der namenlosen Stadt der ewigen Dunkelheit!**

Neo hat sich beim neuen Clou! eine Verquickung von verschiedenen Sujets zum Ziele gesetzt. Warum auch nicht – spätestens seit »Discworld Noir« ist die Kombination Krimi/Fantasy gesellschaftsfähig. Wobei letztere hier eher als Light-Version daherkommt. Zwar werden Ihnen schon ein paar Mumien über den Weg laufen, und tatsächlich herrscht immerwährende Düsternis, im Übrigen aber erschöpft sich die Fantasy darin, dass sich die Stadt- und Spieldesigner nach Belieben austoben durften. Weshalb sich hier Computer und Uralt-Töfftöffs ebenso nebeneinander finden wie Fleisch fressender Spargel und elektronische Alarmanlagen.

Doch zurück zum Thema »Matt Tucker und seine Frühstücksbrötchen«: Als Einbrecher muss man halt einbrechen. Die jeweils zur Verfügung stehenden Objekte finden sich nach Schwierigkeit und Level geordnet (theoretisch jedenfalls) in Matts Schreibtisch. Zunächst müssen die einfachen Brüche abgegrast werden, bevor schwierigere Dinger gedreht werden können. Und das funktioniert so:



Endlich im Besitz der ominösen Check-Karte, aber was nun damit tun?

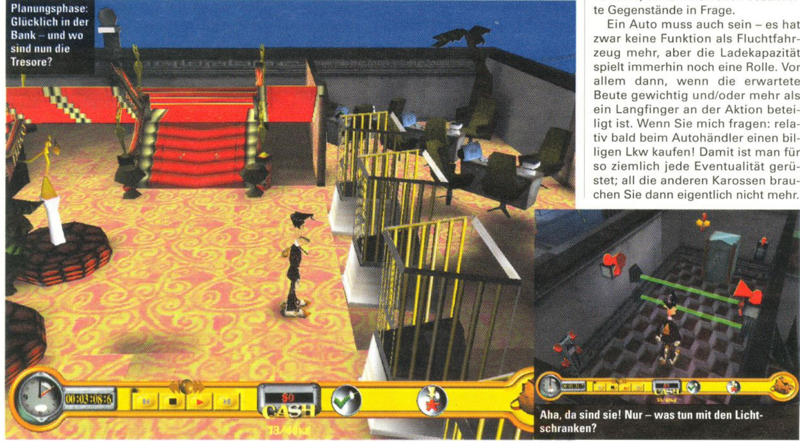


Nicht immer führt der beste Weg durch das Innere der Häuser ...

## Die Gentlemen bitten zur Kasse ...

Pro Level stehen mehrere Objekte (meist vier) zur Wahl. Die Reihenfolge soll dabei zwar eine gewisse Steigerung des Schwierigkeitsgrades andeuten, verpflichtet Matt aber nicht. Allerdings müssen **alle** Einbrüche ausgeführt werden, bevor sich der nächste Level öffnet. Sie wählen auf einem Planungsbildschirm also zunächst ein Ziel aus. Automatisch mitgeliefert werden hier eine grobe Beschreibung der Mission sowie die geforderte Mindestmenge an Beute – dabei muss es sich nicht unbedingt um Geld handeln, es kommen auch bestimmte Gegenstände in Frage.

Ein Auto muss auch sein – es hat zwar keine Funktion als Fluchtfahrzeug mehr, aber die Ladekapazität spielt immerhin noch eine Rolle. Vor allem dann, wenn die erwartete Beute gewichtig und/oder mehr als ein Langfinger an der Aktion beteiligt ist. Wenn Sie mich fragen: relativ bald beim Autohändler einen billigen Lkw kaufen! Damit ist man für so ziemlich jede Eventualität gerüstet; all die anderen Karossen brauchen Sie dann eigentlich nicht mehr.



Planungsphase: Glücklich in der Bank – und wo sind nun die Tresore?

Aha, da sind sie! Nur – was tun mit den Lichtschranken?

Keine Frage, hier befinden wir uns in der Empfangshalle des Neo-Gebäudes.



Aaaaaah – fette Beute!

Sodann stellt sich die Frage: Solojob oder Teamwork? Ersteres ist natürlich lukrativer, weil die Beute nicht geteilt werden muss. Andererseits hinterlässt Matt bei jedem Einbruch Spuren, und es kann daher nicht schaden, die Drecksarbeit von anderen machen zu lassen, damit die Polizei nicht allzu schnell auf seine Fährte kommt. Zudem erfordern die Verhältnisse vor allem in höheren Levels häufig den Einsatz von Kumpanen. Wenn etwa kiloschwere Beute geschleppt werden muss. Oder wenn spezielle Umstände (zum Beispiel Alarmanlagen) nach Spezialisten verlangen, die damit umgehen können. Potenzielle Mittäter finden Sie vor allem in den diversen Pubs und Bars der Stadt, manchmal aber auch buchstäblich auf der Straße.

Schließlich geht es um die benötigten Werkzeuge. Jedes Gangster-Inventar verfügt hier nur über drei Slots – die Auswahl sollte also mit Sorgfalt getroffen werden. Zumal einerseits manche Tools wie etwa Dietriche eine äußerst knapp bemessene Lebensdauer haben, andererseits aber während des Einbruchs beziehungsweise der Planungsphase keine Gegenstände ausgetauscht werden können. Die Jungs von Neo haben versucht, mir den Grund für diese letzte, unter Umständen recht ärgerliche Einschränkung zu erläutern, aber ehrlich gesagt bin ich der Meinung, dass ein Teamspiel den Austausch von Items erfordert, und dass das auch geht, wenn man nur will.

### Ja, mach nur einen Plan ...

Sobald alle Voraussetzungen geschaffen sind, geht es an die Planung. Dazu präsentiert Ihnen das Programm die fröhliche Panzerknackerbande in einer simulierten, aber absolut »wirklichkeitsgetreuen« Umgebung, in der per »Videorecorder« sämtliche Tätigkeiten aufgenommen werden. Speziell bei den komplizierteren Brüchen sollten Sie jetzt erstmal ganz zwanglos einsteigen und die Verhältnisse erkunden. Welche Fenster werden nicht kontrolliert, wo patrouillieren eventuelle Wachen? Gibt es Alarmanlagen? Wenn ja, müssen Sie direkt →

## UDO HOFFMANN

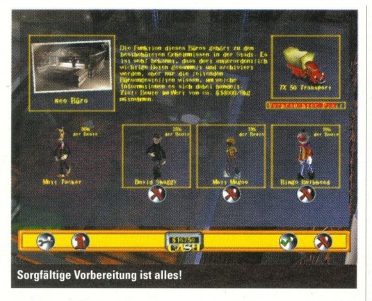
**Die Figuren wirken albern, dieser Comic-Stil hätte nicht sein müssen. Die Handhabung ist umständlich, immer wieder muss ich meinen Planungsrecorder zurückspulen, weil ich mich um einen ganzen halben Zentimeter verklickt habe und mein anscheinend blasenschwacher Held zur Toilette marschiert, anstatt brav den Tresor zu knacken. Alleine: Spaß macht es mir dennoch. Im Diebstahl-Genre gibt es nun mal außer der »Dark Projekt«-Reihe keine Konkurrenz. Und lange Finger mache ich gar zu gerne. Da aber leider auf Feintuning verzichtet wurde, muss man über stählerne Nerven und Geduld verfügen, vor allem auch deshalb, weil in der Aktionsphase nur noch zugesehen wird. Der Clou! 2 ist etwas für Kopfdiebe, die sich an ihrer eigenen Planung berauschen. Wer auf Action steht, wird beim Kaugummi klauen aus Mutters Süßigkeitsschrank mehr Adrenalin ausschütten.**

»Lange Finger mach ich gern.«

## SOLO UND ALLEIN

Eines fällt beim Clou! 2 sofort auf: Dieses Spiel hat praktisch keine Genre-Konkurrenz. »Gangsters« ist nur begrenzt vergleichbar, und dasselbe gilt aus anderen Gründen für »Dark Project 2«. »Raub« wiederum lässt sich selbst in Notlagen nicht empfehlen, daher gilt trotz Haken im Handling: Menschen mit diebischer Freude im Leibe sollten das Neo-Spiel probieren!

# Der Clou! 2



Sorgfältige Vorbereitung ist alles!

→deaktiviert werden oder ist irgendwo ein Hauptschalter? Wo lagert die Beute und wie kommt man am geschicktesten dorthin?

Wenn Sie dies ausgekundschaftet haben, spulen Sie den Recorder zurück und beginnen ernsthaft mit der Planung. Dabei kommt es dann darauf an, dass Ihre Leute niemals in den Sichtkegel anderer Personen geraten, dass nie die als Balken

**»Nix hören und nix sehen lassen - damit kommen Sie im Clou 2 am weitesten!«**

angezeigte Hörschwelle der diversen Hausbewohner überschritten wird, und dass keine gesicherten Türen oder Fenster aufgebrochen werden – jedenfalls nicht, ohne die Sicherung zu deaktivieren. Als nervend erweist sich dabei, dass man beim Umschalten von einer Person auf eine andere jedes Mal neu den Recorder starten muss. Sicher hätte es Möglichkeiten gegeben, die Bedienung weniger klickintensiv zu gestalten.

Ist Ihr Plan komplett, wird er abgespeichert und kann anschließend gestartet werden, was den Einbruch von der Tüftelebene in die Wirklichkeit hebt. Nunmehr läuft alles automatisch. Entweder klappt es, oder Sie haben etwas übersehen; eingreifen können Sie hier nicht. In der Praxis zeigt sich, dass man zumindest in den höheren Missionen meist doch irgendeinen Fehler gemacht hat. Der Bruch scheitert dann und Sie dürfen versuchen, den Plan zu korrigieren, um es erneut zu wagen. Im Test stellte sich übrigens heraus, dass vor allem in späteren Raubzügen vermehrt mit Engine-Fehlern gerechnet werden muss: Da zeigt Matt sich bei Treppen zickig, auch werden manchmal im Tüftel-Modus Befehle korrekt umgesetzt, bei der Ausführung hingegen nicht – was mehr oder weniger große Teile des eigentlich korrekten Plans in Makulatur verwandelt.

Im Rahmen der Einbruchs-Nachsorge ist dann ein Besuch beim Hehler angesagt, um die Beute zu Waschgeld zu machen. Matt kann zu Fuß durch die Straßen seiner Stadt gehen, aber auch eines der zahlreichen Taxis benutzen. Autohändler, Werkzeugladen und verschiedenste Kneipen gehören ebenfalls zum Alltag, und natürlich darf auch die krimi-übliche, vollbusige Blondine nicht fehlen, von der unser Star-Verbrecher eines Tages aufgesucht wird. Die Dame hat einen Spezialauftrag im Schlepptau – doch dann, als gerade die Übergabe des Diebesgutes stattfinden soll ... Nein, das verraten wir jetzt nicht!

### Auf den ersten Blick

Auf den berühmten ersten Blick fällt die durchaus ungewöhnliche Optik auf. Comic-Stil im Spiel ist ja in Deutschland generell nicht sonderlich beliebt, wie die Verkaufsergebnisse von Titeln belegen, die dennoch darauf setzten. Hinzu kommt, dass es sich hier um eine ganz eigentümliche Mischung aus »Knuddelmuddel« und düsterem Erwachsenen-Comic handelt. Gewöhnungsbedürftig allemal, aber wem etwas am Clou liegt, der gewöhnt sich natürlich auch dran.
Erwähnen wollen wir allerdings noch ganz objektiv, dass gerade Personen oft sehr klobig daherkommen, da hätten ein paar Polygone mehr ganz sicher nicht geschadet. Demgegenüber macht die frei dreh- und zoombare Kamera Punkte gut, vor allem auch die auf Knopfdruck herbeirufbare Ego-Perspektive kommt gar nicht schlecht. Allerdings ist sie nur so lange zu sehen, wie das Knöpfchen (Mausrad) gedrückt bleibt.

Die Handhabung geht über weite Strecken in Ordnung, wirkt aber manchmal allzu »klicky« (Bedienung des Recorders). Auch ist die eine oder andere Design-Entscheidung anscheinend von der Spielerseite her nicht zu Ende gedacht. Die fehlende Möglichkeit zum Itemtausch, der manchmal stark schwankende Schwierigkeitsgrad aufeinander folgender Missionen oder der Umstand, dass nicht jedes Einbruchsobjekt wirklich Spaß macht, legen dafür Zeugnis ab.

Bleibt die Musik, und die gefiel uns ziemlich gut. Swingende 50er Jahre in der Regel, je nach Situation aber auch Klingklang anderer Stilrichtungen. Sprachausgabe gibt's nur im Intro sowie in den Zwischensequenzen – immerhin wurde dabei Wert auf Qualität gelegt. Ein Lob dem Sprecher also. Ob ich auch nach dem Test weiterspielen werde? Hand aufs Herz, ich weiß nicht recht. Es ist ja nicht so, dass es an richtigen Superspielen mangelt ... **(jn)**



Das wohl beste Einbrecher-Auto: billig und mit hoher Nutzlast ausgestattet.

## JOE NETTELBECK

**Ich habe schon mein Vergnügen an diesem Spiel – dass mich da niemand missversteht. Es macht wirklich Laune, durch Villen und Werkhallen zu schleichen. Aber je weiter ich spiele, desto mehr drängt sich mir der Eindruck auf, dass Der Clou! 2 noch nicht ausgereift ist. Wobei es nicht nur um Bugs oder Ecken und Kanten in der Handhabung geht, sondern teilweise auch um fragwürdige Design-Entscheidungen (zum Beispiel ist ganz bewusst kein Austausch von Items zwischen den Mitgliedern des Einbrecherteams möglich). Und das alles – nun ja immerhin – in der fertigen Laden-Version. Ohnedies haben sich im Vergleich zur Beta (siehe Preview in der vorigen Ausgabe) nur noch ein paar Details geändert. Wirklich schade, denn erst kürzlich hat doch Piranha Bytes mit »Gothic« bewiesen, dass auch in letzter Minute noch umfangreiche Verbesserungen realisiert werden können. Freilich hat Udo in einem Punkt Recht: Konkurrenz muss das Spiel kaum fürchten!**

**»Noch etwas grün hinter den Ohren?«**

## WERTUNG DER CLOU! 2

▲ **PRO**
- SPANNENDE GRUNDIDEE
- COOLE MUSIK

▼ **CONTRA**
- GEWÖHNUNGSBEDÜRFTIGE COMIC-GRAFIK
- STEUERUNG HAKELT IN MANCHEN PUNKTEN

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 70 |
| SOUND: | 80 |
| EINSTIEG: | 80 |
| KOMPLEXITÄT: | 70 |
| STEUERUNG: | 60 |
| MULTIPLAYER: | - |

PC PLAYER SPIELSPASS **71**


DA WEISS MAN
WAS MAN HAT!
CLIFFHANGER!™
BATTLE CHASERS™
#3
ab 2.5.
erhältlich
Ich und meine Magnum!
CRIMSON™
#6
ab 6.6.
erhältlich
Für strahlend weisse Zähne!
CAMPBELL • HARTNELL • GARNER
Danger Girl®
POW KA POW KA POW
#4
ab 4.7.
erhältlich
Wir machen den Weg frei!
Überall wo es gute Comics gibt!
Danger Girl is ® and © 2001 Atomicon. Crimson is TM and © 2001 Humberto Ramos, Francisco Haghenbeck & Oscar Pinto. Battle Chasers is TM and © 2001 Joe Madureira. All Rights Reserved.

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

# E-RACER



Cool, wenn auch verwirrend: In der Cockpit-Perspektive bewegt sich ihr Blickfeld bei jedem Lenkmanöver mit.

**ENTWICKLER:** DiD **TESTVERSION:** Koch Media **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98/2000/Me **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 8, LAN **INTERNET:** www.eracer-online.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/ 300, 64 MB RAM, 8-MB-Grafikarte, 3D-Beschleuniger **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/ 600, 128 MB RAM, 32-MB-Grafikkarte, 3D-Beschleuniger

## Wer beim Titel »e-Racer« sofort an die schwarzeneggerschen Action-Eskapaden in »Eraser« denkt, der liegt falsch.

### FAKTEN

- 14 Rennstrecken
- Speicherbare Replays
- Nur fünf Speicherslots
- Bonusfahrzeug, Bonusstrecke
- Neue Kurse im Internet erhältlich
- Keine Lizenz-Fahrzeuge

**Denn hinter dem ähnlich klingenden Namen verbirgt sich keine waffengewaltige Ausradierungsorgie, sondern ein durchwegs ziviles und bis auf die Tankfüllung der Boliden gänzlich bleifreies Rennspiel.**

Die Entwickler von DiD (Digital Image Design), bekannt durch den Rohrkrepierer »Wild Wild Racing« für die PlayStation2, schwelgen erneut im Geschwindigkeitsrausch, diesmal allerdings nicht mehr unter der Schirmherrschaft von Infogrames, sondern unter den wachsamen Augen von Rage. Und schon nach den ersten Spielminuten scheint »e-Racer« seinem kleinen Bruder deutlich überlegen zu sein. Zumindest grafisch werden Sie mit schicken Lichtbrechungen, sauberen Texturen – wenn auch viele der Häuserfassaden recht flach wirken – und schnittigen Wagen-Modellen verwöhnt. Beim Streckendesign ließ man sich ebenfalls nicht lumpen: Solch eher unübliche Rennstrecken wie Chemiefabriken, Schrottplätze, Lagerhallen und sogar ein Flugzeugträger sorgen für erfreulich viel Abwechslung.

Mitten drin, statt nur dabei: Rempeleien sollten Sie allerdings unbedingt vermeiden, um nicht so zu enden, wie der Fahrer etwas weiter vor Ihnen.

### Nichts für Bleifuß-Piloten

Über Sieg und Niederlage entscheidet schon vor dem Start die Wahl des richtigen Boliden, denn Faktoren wie Beschleunigung, Endgeschwindigkeit und, ganz wichtig, die Bodenhaftung wirken sich nicht unerheblich auf Ihren Fahrstil aus. Dabei sollten Sie stets im Hinterkopf behalten, dass bei e-Racer sture Vollgas-Piloten schneller am Auspuff der Konkurrenz schnuppern, als ihnen lieb ist. Nur wer den wohldosierten Umgang mit Gaspedal und (Hand-)Bremse richtig versteht, zwirbelt elegant um neckische Haarnadelkurven und segelt unbeschadet über Bodenwellen oder Rampen.

Obwohl sich der elektronische Raser im Grunde dem Arcade-Racer-Genre zuordnen lässt, kann sich die Fahrphysik durchaus sehen lassen und erfordert auf dem Weg vom Amateur zum Profi einige Übungsrunden. Schade nur, dass das Schadensmodell da nicht ganz mithalten kann. Zwar werden Sie nach einigen Annäherungsversuchen mit Bäumen, Banden und gegnerischen Fahrern (Rempeleien sind an der Tagesordnung) diverse Dellen an Ihrem Boliden ausmachen, diese gestalten sich jedoch stets gleich und stehen in keinem Verhältnis zur Art der Unfälle. Auf zerfetzte Stoßdämpfer, geborstene Scheiben, durch die Gegend wirbelnde Karosserieteile oder gar Auswirkungen auf das Fahrverhalten müssen Sie gänzlich verzichten. Und dies, obwohl keine Lizenz-Karossen verwendet wurden (auch wenn Marken wie Honda oder Renault deutlich identifizierbar sind).

Neben den Spiel-Modi »Zeitrennen« und »Arcade« ist es wohl der Meisterschafts-Modus, der Sie längerfristig bei der Stange halten soll. Durch den Gewinn von Rennen schalten Sie weitere Strecken und stärkere Fahrzeuge frei. Wem auf Dauer der Einzelspieler-Modus zu langweilig ist, der darf auch mittels LAN auf Medaillenjagd gegen und sich auf der e-Racer-Homepage neue Strecken und Autos herunterladen. **(Christian Daxer/md)**

### CHRISTIAN DAXER

**Wie leicht darf ein Spiel sein, um gerade noch zu fordern, wie schwierig, um doch noch zu fesseln? Klar ist der Schwierigkeitsgrad ein höchst subjektiver Faktor, und Sie dürfen mich jetzt gerne als Weichei bezeichnen. Doch wenn die Lernkurve dermaßen steil angesetzt ist, dass ich trotz langjähriger Spieleerfahrung schon in der Amateurklasse Stunden brauche, um überhaupt das erste Rennen zu gewinnen, dann ist zumindest bei mir die Grenze zum Motivations-Schlagloch Frust deutlich überschritten. Davon abgesehen, kann e-Racer aber doch überzeugen. Das Spiel ist zwar nicht der absolute Überhammer, rangiert aber deutlich über dem Durchschnitt. Nur die Soundabteilung muss sich auf Grund der laschen Synthie-Beats und der faden Motorengeräusche Schelte gefallen lassen.**

**»Hohes Frustpotenzial vorausgesetzt.«**

### WERTUNG E-RACER

▲ **PRO**
- NETTE AUFMACHUNG
- TOLLES FAHRVERHALTEN
- BONI VIA INTERNET ABRUFBAR

▼ **CONTRA**
- SCHWACHE SOUNDKULISSE
- DEZENT ZU SCHWER

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 70 |
| SOUND: | 55 |
| EINSTIEG: | 50 |
| KOMPLEXITÄT: | 65 |
| STEUERUNG: | 75 |
| MULTIPLAYER: | 75 |



Onlinespiel für Fortgeschrittene und Profis

# ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN




**ENTWICKLER:** Origin **VERTRIEB:** Electronic Arts **TESTVERSION:** Beta vom April 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** beliebig viele **INTERNET:** www.uo.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium 200 MHz, 32MByte RAM, 2MByte Grafikkarte, 28.8 kbps Modem **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400 MHz, 64 MByte RAM, 4 MByte Grafikkarte, ISN-/ISDL-Leitung


Vor allem bei fetzigen Zaubersprüchen kommen die neuen Effekte hervorragend zur Geltung.

**Nichts Neues in Britannia: Da die Entwicklung des »richtigen« UO-Nachfolgers eingestellt wurde, befriedigt man die Fan-Gemeinde von Ultima Online mit einem weiteren Add-on.**

Während das Renaissance-Update mit kleinen Detail-Verbesserungen und der Vergrößerung der Landmasse die Spielmechanik verfeinerte, wendet sich »Ultima Online: Third Dawn« größtenteils der grafischen Seite zu. Auf ein echtes dreidimensionales Spielgeschehen wird zwar verzichtet, doch dafür wurden sämtliche Helden- wie auch Monster-Charaktere in ein schickes Polygongewand gekleidet. Dadurch wirkt Britannia um einiges plastischer, was durch geschmeidigere Animationen noch verstärkt wird. Auch die Zaubersprüche wurden überarbeitet und bieten dank zahlreicher Partikel-, Licht- und Schatten-Effekte eine ganze Ecke mehr fürs Auge als noch im Original. Und bei Überlandreisen quälen Sie Sich nun nicht mehr durch flache Bitmap-Wälder – Flora und Fauna wurden ebenfalls einer Frischzellenkur unterzogen und erstrahlen in schönstem 3D. Was den Spielablauf selbst anbelangt, so hielten die Entwickler sich mit Innovationen allerdings zurück: Ein paar neue Items hier, unverbrauchte Monster-Gattungen da und ein neuer Landschaftsabschnitt – das war's dann auch schon. **(cd)**


Ein Männlein sitzt im Wald – ganz still und stumm ...

**WERTUNG** SPIELSPASS
ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN
PC PLAYER
**74**

## CHRISTIAN DAXER

**Da scheiden sich die Geister: Auch wenn Third Dawn durchaus sehr schick anzusehen ist – Britannia bleibt Britannia. Rechtfertigt also das angesprochene Face-Lifting den Kauf des Updates? Wird der Spielspaß dadurch gar gesteigert? Während UO-Süchtige diese Fragen sicherlich mit einem eindeutigen Ja beantworten und unverzüglich zuschlagen können, sollte sich andere Spieler den Kauf besser drei Mal überlegen. Denn gerade bei Ultima Online hängt der Spielspaß – meiner Meinung nach – nicht übermäßig von der grafischen Gestaltung ab.**

**»Nur für UO-Süchtige.«**

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# STCC 2 SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

**ENTWICKLER:** Digital Illusions **VERTRIEB:** Electronic Arts **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 15 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.dice.se **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, 3D-Karte

## Ach wie schön sind Tourenwagen-Rennen, auch wenn nur wenige die Gegend kennen. Booah ej: ein Reim!

### FAKTEN

- 9 Strecken
- 7 Perspektiven
- 8 Tourenwagen-Modelle
- 1 Stock-Car mit eigener Rennserie: Camaro
- Schöne Fahrzeuggrafik – schlichte Landschaftsgrafik
- Nur eine Auflösung: 640 mal 480

Bonjour Tristesse: Bei den Optionsmenüs wurde gespart.

### IN ALLER KÜRZE: DIGITAL ILLUSIONS

Der schwedische Entwickler fiel uns zuerst 1998 auf, als er mit »Motorhead« (PC Player 6/98) ein sehr schnelles und gutes Action-Rennspiel vorstellte. Leider verkaufte sich der Titel schlecht, und eine Fortsetzung ist momentan nur für die PlayStation 2 geplant. Mit »Rally Masters« (PC Player 6/2000) wagten die Schweden sich erstmals an eine Rallye-Simulation, auf die nun dieser recht spezielle Titel folgt.

**Welche Rennsportereignisse simuliert werden, ist vor allen Dingen eine Frage der Nationalität.**

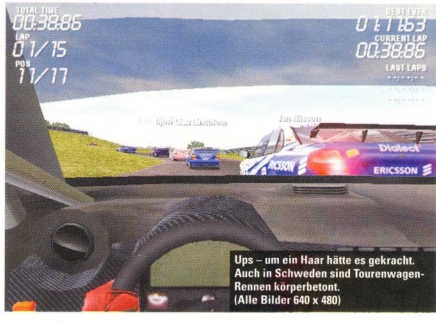
Den Engländern von Codemasters zum Beispiel wäre es nicht im Traum eingefallen, bei »TOCA 2« eine andere als die englische Tourenwagen-Serie zu simulieren. Die Franzosen lieben vor allem ihr eigenes Team, diesem Patriotismus verdanken wir »Prost Grand Prix«. Und für Digital Illusions aus Schweden war die landeseigene Serie schon immer ganz besonders reizvoll.

### Neun neue Strecken

Wie anders ist es zu erklären, dass man mit »STCC 2« schon das zweite Rennspiel entwickelte, welches sich ausschließlich mit der schwedischen Meisterschaft beschäftigt? Die Zielgruppe dürfte somit automatisch eingeschränkt sein. Obwohl sich ein zweiter Blick auch für Nicht-Schweden lohnt. Die neun Strecken mit so lustigen Namen wie Anderstorp, Knutstorp oder Gellerasen sind zwar grafisch trist und führen alle nur durch dunkle Wälder oder mattgrüne Wiesen, dafür sind sie aber kurz (Rundenzeiten unter einer Minute) und sehr unterschiedlich: rasante Hochgeschwindigkeitskurse wechseln sich mit gebirgigen und langsamen Strecken ab. Ein enger Motorrad-Kurs ist auch dabei. Jedes Rennen hat so sein ganz eigenes Flair und ist in die für Tourenwagen typischen zwei Umläufe unterteilt. Ein kurzer Shootout, ein Minirennen, ist außerdem mit von der Partie.



Mit dem Camaro (das Stock Car) ist der Powerturn eine einfache Übung.




Ups – um ein Haar hätte es gekracht. Auch in Schweden sind Tourenwagen-Rennen körperbetont. (Alle Bilder 640 x 480)

Beim Fahrverhalten wählten die Schweden einen geschickten Kompromiss zwischen Action und Simulation. Wohl verliert Ihr Wagen des Öfteren an Grip, ist aber mit kurzem Gegenlenken schnell wieder einzufangen. Driften leicht gemacht sozusagen. Wenn es regnet, verringert sich die Haftung durchaus angemessen. Und die Fahrzeuge selbst sehen eigentlich sehr gut aus (viele Werbeaufkleber, schicke Lackierungen, deutlich abgetrennter Spoiler, durchsichtige Scheiben), nur das eigene Armaturenbrett besitzt in der Cockpit-Perspektive eine peinlich geringe Auflösung. **(uh)**

### UDO HOFFMANN

**Nicht gut: Obwohl TOCA 2 schon zwei Jahre alt ist, gefällt mir der alte Codemasters-Titel immer noch besser. Da war einfach mehr Aufregung im Spiel, die Cockpit-Perspektive schwankte so schön in den Kurven, es gab etliche Gimmicks (Bonus-Fahrzeuge, Spezialstrecken) und einen Ghost-Modus. Das fehlt hier alles. Demgegenüber hat STCC nur einen echten Vorteil: Verflixt schöne Autos, die zerbeulen und zerkratzen, dass daran jede Reparaturwerkstatt ihre Freude hätte. Und gravierende Fehler wurden auch keine gemacht. Für Hobby-Schweden ist das Spiel naturgemäß ein Pflichtkauf. Für Tourenwagen-Fans zumindest eine Überlegung wert.**

»Für Hobby-Schweden sicher ein Pflichtkauf.«

### WERTUNG STCC 2

▲ PRO
- GUTE FAHRZEUGGRAFIK
- SCHÖNES HANDLING
- INTERESSANTE KURSE

▼ CONTRA
- BESCHEIDENE LANDSCHAFTEN
- WENIG EXTRAS

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 60 |
| SOUND: | 70 |
| EINSTIEG: | 70 |
| KOMPLEXITÄT: | 50 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | 70 |



Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# SPEEDBOAT RASER EUROPA

**ENTWICKLER:** Lost Boys **VERTRIEB:** Davilex **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.davilex.de
**HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM
**HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/500, 64 MByte RAM
**HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/800, 64 MByte RAM



Braungraue Häuser, blaugraue Wasserwege, quietschbunte Schnellboote. Aber egal: Die Sache macht Spaß. (Alle Bilder 640 x 480)

## Und plötzlich taucht er auf, aus der Tiefe des Wassers: Der bessere Autobahnraser besitzt einen Außenbordmotor.

**Jeder kennt ihn, kaum ein rechter Rennspieler mag ihn: Freund »Autobahnraser« und seine Nachfolger. Doch siehe da: Ein wenig Wasser statt Asphalt, ein externes Team, welches sich ums Design kümmert, und schon macht das Brüderchen Spaß.**

Auf den ersten Blick wirkt freilich auch dieses Rennspiel uninspiriert. Offensichtlich wurde die drittklassige Autobahnraser-Engine benutzt, denn Autos und Häuser könnten in ihrer Grobklötzigkeit so auch im Legoland stehen. Was den »Speedboat Raser« aber zu einer Freude macht, sind die abwechslungsreichen Kurse und der selten gesehen Schauplatz. Grafik ist nicht alles.

### Wasser fließt

Sie düsen stets gegen fünf Gegner, anfangs nur in Amsterdam, später auch außerhalb von Holland. Davilex hat wieder seine typischen Auslandsexkursionen unternommen, denn es gibt etliche charakteristische Gebäude, die zwar keinen Schönheitswettbewerb gewinnen, aber dennoch gut zu erkennen sind. Gesteuert wird problemlos und bestmöglich mit der Tastatur, Joystick geht auch, das Lenkrad können Sie im Schrank lassen. Die Strecken sind abwechslungsreich: Mal geht es durch schnurgerade Kanäle, dann über breite Hochwasserstraßen, auf die plötzlich eine 180-Grad-Kurve folgt, oder ein enges, verwinkeltes Gässchen, in dem jeder Gondoliere Manövrierprobleme hätte. Das Boot folgt Ihren Kommandos gut und zeigt dabei auch diese gewisse Trägheit, die Wasserfahrzeugen gemeinhin zu Eigen ist. Sie müssen nur aufpassen, dass Sie nicht den Kanalrand oder einen Konkurrenten streifen, sonst verreißt es das sensible Rennpferd schnell. Es dreht sich dann um 180 Grad oder taucht aus dem Wasser auf und überschlägt sich.

Außerdem liegen in den Kanälen noch fünf Extras herum, mit denen sich die Rennteilnehmer beharken. Torpedo, Lenkrakete, Turbo, Sprungfeder und Minen bilden kein originelles, aber ein ausgewogenes Arsenal, dass sehr gut ins Spieldesign passt. **(uh)**


Augsburger Puppenkiste, wo bist du? Die Wasserwellen haben echten Plastikfolien-Charme.

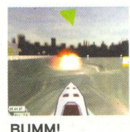
### FAKTEN

- 2 Spiel-Modi (Meisterschaft, Quickrace)
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 4 Areale (Amsterdam, London Ost wie West, Venedig)
- 4 Perspektiven
- 10 Fahrer mit unterschiedlichen Booten

### UDO HOFFMANN

**»Erfrischend.«**

**Vor zwei Jahren jagte ein originelles Rennspiel das andere, mittlerweile fühlt sich der ehrliche Rennspieltester von Tourenwagen-, Nascar- und Formel-1-Simulationen fast schon umzingelt. »Teste mich, teste mich«, schreit dann die miese Simulation A, »aber beachte, dass ich 17 Strecken besitze, während mein Kollege B nur 16 Strecken hat.« Auf Dauer ein Alptraum. Dass Davilex mein Verlangen nach Frische befriedigen würde, hätte ich nie gedacht. Sicher wird nicht viel fürs Auge geboten, aber jedes Rennen ist ein kleines Vergnügen und die ideale Entspannungstherapie zwischen zwei Hardcore-Sims. Makel wie die schlechte Speichermöglichkeit im Turnier oder die hohen Hardwareanforderungen können den Gesamteindruck nicht gravierend senken. Wer etwas für zwischendurch sucht, darf zugreifen.**


**BUMM!**
Treffer beim Gegner. Aber ertrinken tut keiner, der Torpedo hat nur verzögernde Wirkung.

### WERTUNG SPEEDBOAT RASER

▲ **PRO**
- ABWECHSLUNGSREICHE STRECKEN
- FORDERNDE GEGNER

▼ **CONTRA**
- SCHLECHTE GRAFIK-ENGINE
- NICHT ALLZU UMFANGREICH

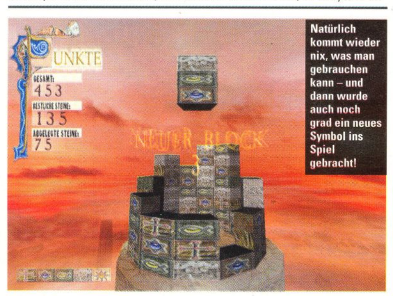
| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 50 |
| SOUND: | 60 |
| EINSTIEG: | 70 |
| KOMPLEXITÄT: | 60 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | - |



Geschicklichkeits-Denkspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# TOWER OF THE ANCIENTS

**ENTWICKLER:** Fiendish Games **VERTRIEB:** Xtend New Media **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.xtendsoftware.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/450, 64 MByte RAM




Natürlich kommt wieder nix, was man gebrauchen kann – und dann wurde auch noch grad ein neues Symbol ins Spiel gebracht!

**Stellen Sie sich eine Mischung aus Tetris und »Vier gewinnt« vor und projizieren das Ganze auf die Außenfläche eines Turmes – schon haben Sie »Tower of Ancients«.**

Blöcke aus drei übereinander geschichteten Ziegeln fallen von oben herab, und werden durch Drehung der runden Grundfläche des Turmes an beliebiger Stelle platziert. Die Ziegel sind mit Symbolen verziert – wenn mindestens drei gleiche in senkrechter, waagerechter oder schräger Reihe zusammenkommen, explodieren sie und lassen darüber liegendes Mauerwerk nachrutschen. Jeder derart herausgekickte Stein zählt einen Punkt für den Highscore.

Für die Beendigung eines der zehn Level reicht das allerdings nicht. Zunächst ist die Menge der Punkte vorgegeben, die erzielt werden muss. Dann gibt es oft zusätzliche Einschränkungen: Zum Beispiel ist eine Dreier-Reihe nur noch einen Punkt wert – oder es zählen bloß waagerechte oder senkrechte Verschwinder tatsächlich für das Level-Limit. Insbesondere Letzteres erweist sich als mächtig vertrackt. Tja, und wenn schließlich trotz aller Anstrengungen die obere Begrenzung überschritten wird, heißt es eben »Game Over«. **(jn)**

**WERTUNG** TOWER OF THE ANCIENTS – PC PLAYER – **SPIELSPASS 67**

## JOE NETTELBECK

**Stört mich nicht, stört mich nicht! Wehe es stört mich jetzt einer, ich muss diesen Klotz dahinten hinüber drehen. Schnell, schnell! Wenn er nur nicht da an dem hohen Mauerstück hängen bleibt. Wenn er nur nicht ... Wenn er ... Waaah!!! Grmblm! Tja, das ist »Tower of the Ancients«, und es bestätigt sich damit wieder, dass die lustigsten Spiele oft gar keinen großen Aufwand benötigen. Okay, den Tower zockt man nicht über längere Zeit hinweg, dazu ist er denn doch zu banal. Aber zwischen Abendessen und Tagesschau könnte er genau die richtige Entspannung für viel beschäftigte Väter sein – zumal für den familienfreundlichen Budget-Preis von 30 Märkern.**

**»Instant-Spaß für viel beschäftigte Väter.«**

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# HOT CHIX 'N' GEARSTIX

**ENTWICKLER:** Fiendish Games **VERTRIEB:** Xtend New Media **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.xtendsoftware.de, www.fiendishgames.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte




Der Schnee verändert das Fahrverhalten ein wenig. (Alle Bilder Direct3D, 1280 x 1024)

**Noch ein Budget-Spiel von Fiendish Games. Diesmal geht es um vollbusige Rennfahrerinnen in den Siebzigern.**

Sowohl Aufmachung wie Musik erinnern an »Interstate '76«, wobei es sich hier natürlich um ein Rennspiel handelt. Sie suchen sich eine von sechs Damen aus und brettern dann mit einem Muscle-Car (die sich kaum unterscheiden) los – durch die Wüste, Wälder und Alpen (Alpen in Amerika?). Die Boliden sind unzerstörbar, also rammen Sie, was das Zeug hält. Trotz des wenig kontrollierbarem Schleuderverhalten ist es nicht allzu schwierig, das Rennen zu gewinnen, wobei Sie dann den nächsten Kurs absolvieren dürfen. Alternativ dazu trainieren Sie auch allein, um herauszufinden, über welchen Streckenteil Sie nur mit 80 Prozent Gas heizen dürfen und wo der Bleifuß das Pedal ganz nach unten tritt. Von der nicht direkt Frauen respektierenden Aufmachung abgesehen hat dieses Programm nichts, was es wirklich einzigartig machen würde – siehe auch den Test zu dem fast identischen »Superchix '76«. **(mash)**




Sechs verschiedene Fahrzeuge stehen zur Wahl.

**WERTUNG** HOT CHIX 'N' GEARSTIX – PC PLAYER – **SPIELSPASS 39**

## MARTIN SCHNELLE

**Mein anfängliches Wohlwollen wich schon bald dem Ärger darüber, dass die anderen Fahrzeuge besser beschleunigen und fast auf der Straße kleben. Und nur um die mangelhafte KI zu übertünchen – aus der man wieder Schlussfolgerungen auf den Glauben der Designer über das Verhältnis von Frauen zu Autos ziehen könnte. Das Siebziger-Ambiente reicht leider nicht, um ein nettes Spiel aus diesem Budget-Titel zu machen. Dabei wäre das Fahrverhalten für ein Action-Rennspiel noch fast zu verschmerzen ...**

**»Das Fahrverhalten wäre zu verschmerzen«**

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

# RIM - BATTLE PLANETS

**ENTWICKLER:** Fishtank Interactive **VERTRIEB:** Ravensburger Interactive **TESTVERSION:** Beta vom April 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** 8, Internet **INTERNET:** www.rimthegame.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/ 400, 64 MByte RAM, 8-MByte-Grafikarte, 3D-Beschleuniger **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/ 600, 128 MByte RAM, 32-MByte-Grafikkarte, 3D-Beschleuniger



Angriffe werden durch kleinere 3D-Sequenzen dargestellt.

## Wenn sich zwei streiten, freut sich der Dritte – eine irdische Weisheit, die auch im interstellaren Raum gilt.

**Zur Lage der Nation: Zwei Rassen, die menschenähnlichen Rey und die insektoiden Slakz, können sich partout nicht ausstehen und blasen zum gegenseitigen Wettrüsten. Während nun beide Parteien Forschungsschiffe ins weit entfernte Outer-RIM schicken, wo nach längst verschollenen Massenvernichtungswaffen des ausgestorbenen »alten Volkes« gesucht werden soll, melden sich ganz unvermutet weitere Aliens zu Wort – und die führen ebenfalls nichts Gutes im Schilde.**

Es kommt also wie es kommen muss: Um gegen diese neuen Aggressoren zu bestehen und die eigene Rasse vor der drohenden Ausrottung zu bewahren, verbünden sich die beiden Streithähne und planen eine gemeinsame Gegenoffensive. Diese sicherlich nicht gerade neue, wenn auch mit gefälligen Storywendungen gewürzte Hintergrundgeschichte wird dabei zwischen deninsgesamt 28 Einsätzen durch kleinere Cut-Scenes und Dialoge weitererzählt. Leider können dabei weder die unmotivierten Sprecher noch die zum Teil doch recht banalen Texte so richtig mitzureißen, was nach einiger Zeit deutlich auf die zu Beginn gar nicht so schlechte Atmosphäre drückt.

### Rundenbasierte Echtzeitstrategie

Zum Spiel: Der Versuch, Echtzeit-Elemente in ein rundenbasiertes Spiel zu verfrachten, kann im Ansatz durchaus überzeugen. Jeder Spielzug ist in zwei Phasen unterteilt, die Bewegungs- und Angriffsphase, wobei Sie und der Gegner zuerst Ihre Einheiten gleichzeitig auf dem in Quadrate eingeteiltem Spielfeld bewegen. Erst danach werden Angriffsziele festgelegt und auch die Attacken wiederum gleichzeitig ausgeführt. Der Haken an der Sache: Warten Sie in der Bewegungsphase einige Sekunden, bis der Gegner alle seine Einheiten verschoben hat, können Sie einen kleinen Vorteil für Sich herausschlagen. Doch hilft dies alles nichts, wenn Sie die individuellen Eigenschaften Ihrer Einheiten nicht optimal ausnutzen. Neben den üblichen Werten wie Trefferpunkte oder Waffenreichweite verfügt jede der einzelnen Rassen noch über einen oft nur einmalig einsetzbaren Spezial-Angriff. Während die Drey sich mit einem verstärkten Schild schützen, reparieren die Tharee angeschlagene Einheiten. Wer trotzdem noch nicht mit seinen Vehikeln zufrieden ist, hortet durch absolvieren von Sekundärzielen Bonuspunkte oder sammelt Spezial-Gegenstände, die im Shop z.B. gegen stärkere Panzerungen eingetauscht werden. **(Christian Daxer/md)**





Die grau markierten Felder geben Ihre Bewegungsreichweite an, der rot markierte Bereich markiert das Wirkungsgebiet Ihrer Waffen.

## CHRISTIAN DAXER

**Schade – während der ersten sechs Missionen war ich noch ziemlich fasziniert von RIM. Ein witziges Kampfsystem verquirlt mit einer ansprechenden Storyline versprach ein sinnvoll verbrachtes Wochenende. Nur leider flaut die Motivation sehr schnell ab. Denn für ein im Prinzip rundenbasiertes Strategiespiel ist hier viel zu wenig Taktik gefordert. Meist können Ihre Einheiten vor den flächendeckenden Angriffen des Gegners kaum flüchten. Unvorhersehbare Schüsse aus dem Off sorgen für Frust am laufenden Band (wenn schon Fog of War, dann bitte keine unfairen Angriffe aus diesem Gebiet), die Identifizierung mit den Hauptdarstellern ist auf Grund dämlicher Sprüche und dünner Erzählweise kaum gegeben und der Missionsablauf bleibt stets derselbe.**

»Guter Ansatz, schlechte Umsetzung.«

### FAKTEN

- 28 Missionen
- Speichern jederzeit möglich
- Bonus-Shop
- Spezial-Angriffe für jede Rasse
- Sechs Rassen mit unterschiedlichen Fahrzeugen

## WERTUNG RIM - BATTLE PLANETS

▲ **PRO**
- BONUS-SHOP
- AN SICH TOLLES SPIELPRINZIP

▼ **CONTRA**
- LÄSTIGE ANGRIFFE AUS DEM OFF
- LASCHE PRÄSENTATION

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 50 |
| SOUND: | 50 |
| EINSTIEG: | 80 |
| KOMPLEXITÄT: | 60 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | 60 |

PC PLAYER SPIELSPASS **58**

Flippersimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

# ADVENTURE PINBALL: FORGOTTEN ISLAND

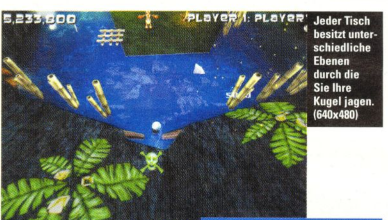
**ENTWICKLER:** Digital Extremes **VERTRIEB:** Electronic Arts **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 4 an einem PC **INTERNET:** pinball.ea.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/450, 64 MByte RAM, 3D-Karte

**Die Idylle des vermeintlichen Tropenparadieses in »Adventure Island« trügt. Zahlreiche Kreaturen haben sich auf der Insel breit gemacht und terrorisieren die friedliebenden Eingeborenen.**




Hier wartet in der Nähe ein 3D-Saurier darauf, dass Sie ihm eins vor den Latz knallen.

Sie sind die einzige Hoffnung der Insulaner. Also schwingen Sie die Flipperarme und treiben sich auf insgesamt neun Haupt- und einigen Bonus-Tischen herum. Dort ernten Sie beispielsweise Früchte von Bäumen oder jagen Dinosauriern hinterher. Gelegentlich fliegt die Kugel auf eine andere Ebene, in der Sie einige Nebenmissionen erledigen müssen. Die verschiedenen Bodenbeschaffenheiten wie Wasser, Erde oder Lava beeinflussen die Bewegung der Stahlkugel, die es aber mit der Physik nicht so ganz genau nimmt. Der Grafikstil wird vielen Spielern nicht ganz unbekannt vorkommen, denn zum Einsatz kam hier die Unreal-Engine, die allen Flippertischen ein leicht düsteres, dreidimensionales Erscheinungsbild verpasst. **(dk)**




Jeder Tisch besitzt unterschiedliche Ebenen durch die Sie Ihre Kugel jagen. (640x480)

**WERTUNG** ADVENTURE PINBALL – PC PLAYER – **SPIELSPASS 72**

## DAMIAN KNAUS

**Unglaublich, was man mit der Engine eines 3D-Shooters alles anstellen kann. Die abenteuerliche Flippertour setzt weniger auf Realismus wie die »Pro Pinball«-Serie, bietet dafür aber witzige Szenarien und für ein Flipperspiel ungewöhnliche Grafik. Oder haben Sie in einem Flipper schon mal Dinos gejagt?**

**»Witzige Szenarien.«**

**Weniger schön sind leider gelegentliche Ruckler und einige Stellen, bei denen Ihre Kugel einfach nicht so will, wie Sie gerne möchten. »Adventure Pinball« bietet sicher nicht abendfüllende Unterhaltung, ist aber ein schönes Spiel für zwischendurch.**

Denkspiel für Einsteiger

# IQUIZ DAS SPIEL UM DIE MILLION

**ENTWICKLER:** Creativ Software **VERTRIEB:** Sybex **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (an einem PC) **INTERNET:** www.sybex.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/90, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM




Rubrik: Unterhaltsames. Was ist an einer Mineralöl-Konzernfusion unterhaltsam – außer dem Aktienkurs?

**Und noch ein Software-Hersteller mit einer brüllend innovativen Idee.** Man könnte doch mal eine Quizshow für den PC machen. 3000 Fragen, unterteilt in mehrere Wissensgebiete – nicht schlecht. Und dann, wir brauchen unbedingt Joker! Wie wäre es mit der Ablehnung einer Frage, der Verdoppelung des Gewinns und, ähm, auf Wunsch eine neue Frage! Dann sollte es aber auch die Option geben, falsche Antworten unter den sieben möglichen zu streichen. Das muss natürlich einen Nachteil haben; hm, kürzen wir doch die Gewinnsumme. Einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad brauchen wir auch. Einmal begrenzen wir das Ansteigen des Preisgeldes, dann reduzieren wir die Anzahl der Fragen auf 2000 und 1000. Klasse, nicht? Und gewonnen hat der, der zuerst eine Million hat! Fertig! **(mash)**




Action-Strategie für Einsteiger und Fortgeschrittene

ZWEIT-TEST – DEUTSCHE VERSION

# HOSTILE WATERS

**ENTWICKLER:** Rage Software **VERTRIEB:** Koch Media **TESTVERSION:** Beta vom März 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.rage.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Verfügen Sie über die entsprechende Energie, produzieren Sie beliebig viele Fahrzeuge.

**Auf zahlreichen Atollen hat Ihr Kontrahent feindliche Basen errichtet.**

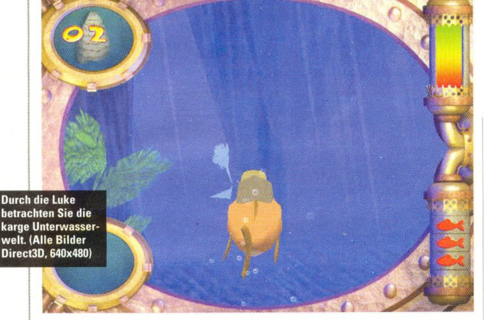
Mit einem Flugzeugträger und einer Assimilationsmaschine gehen Sie dem Feind an den Kragen, und versuchen, sich seine Technologie unter den Nagel zu reißen. Eroberte Fahrzeuge lassen sich dann im eigenen Flugzeugträger beliebig of t replizieren.

Die neue Ausgabe des Action-Strategiespiels wurde komplett lokalisiert. Die Sprecher der deutschen Version klingen in den Zwischensequenzen zwar gelangweilter als im englischen Original, machen ihren Job aber ansonsten recht gut. Gröbere Patzer in der Übersetzung waren nicht auszumachen. Wer jedoch der englischen Sprache mächtig ist, sollte sich aus atmosphärischen Gründen besser das Original zulegen. **(dk)**



Action-Adventure für Einsteiger

# HILFE, ICH BIN EIN FISCH!



Durch die Luke betrachten Sie die karge Unterwasserwelt. (Alle Bilder Direct3D, 640x480)

ENTWICKLER: Shoe Box **VERTRIEB:** Egmont Interactive **TEST-VERSION:** Beta vom April 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.shoebox.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte

## Drei Kinder erforschen als Fische die Unterwasserwelt – im Computerspiel leider nicht so spannend wie auf der großen Leinwand.

**Nicht umsonst trichtern Eltern ihren Kindern ein, dass man nicht alles in den Mund nehmen soll. Diesen Rat hätten sich drei Kids zu Herzen nehmen sollen, denn die nippen mal an der Mixtur eines durchgeknallten Professors und werden kurzerhand zu kiemenatmenden Wasserbewohnern.**

Stella, Fly und Chuck müssen jetzt binnen kurzer Zeit ein Gegenmittel zu dem Zaubertrank finden, wenn sie nicht irgendwann als Captain-Iglo-Beute enden möchten. Sie steuern immer einen der kleinen Helden, und zwar genauso wie in einem 3D-Shooter: Mit der Maus ändern Sie die Blickrichtung und mit der Tastatur setzen Sie Ihre Flossen in Bewegung. So suchen Sie die Unterwasserwelt nach Gegenständen ab, die Ihr Fisch-Ego automatisch sinnvoll kombiniert. Beispielsweise benutzen Sie den schleimigen Glibber einer Seeanemone, um ein eingeklemmtes Brecheisen herauszuziehen. Und mit dem so gewonnenen Werkzeug stemmen Sie anschließend Felsen weg, die den Weg zum nächsten Level versperren. Während Ihrer Schwimmtour sammeln Sie außerdem herumschwirrende Muscheln auf, die in ausreichender Menge kleine Bonuslevel freischalten. Das Spiel ist in erster Linie für Kinder gedacht und somit sind Rätsel und Feinde - beispielsweise die Krebse - eher spärlich zu finden. Aber auch jüngere Spieler möchten gerne schöne Grafiken sehen und die bietet die Unterwasserwüste, in der sich nur spährliche Pflanzen finden, leider nicht. Störend ist auch die geringe Sichtweite. Die lässt nicht nur auf die Verschmutzung der Weltmeere schließen, sondern erschwert auch die Orientierung in den Ozeanen, so dass die Tauchfahrt zum Irrgarten-Ausflug verkommt. **(dk)**

### FAKTEN

- Spiel nach dem gleichnamigen Kinofilm
- Original Synchronsprecher
- Steuerung aller drei Hauptfiguren

### DAMIAN KNAUS

Wäre doch das perfekte Spiel für Kollege Henrik gewesen. Na ja, vielleicht schreibt er dafür die Filmkritik. Die Computervariante des Kinostreifens enttäuscht leider. Zu karg sind Grafik und Rätsel.

**»Kaum Abwechslung«**

Jüngere Spieler, die den Kinofilm mochten, sind zunächst vielleicht begeistert, verlieren aber schnell das Interesse, da die Unterwasserwelt kaum Abwechslung bietet. Das ist nicht nur besonders langweilig, sondern erschwert auch – gerade bei Kids – ungemein die Orientierung. Machen Sie Ihren Sprösslingen lieber die Freude und schleppen Sie sie ein weiteres Mal in den Film.

### WERTUNG HILFE, ICH BIN EIN FISCH!

**▲ PRO**
- ORIGINAL SYNCHRONSPRECHER

**▼ CONTRA**
- BIEDERE GRAFIK
- ORIENTIERUNGSSCHWIERIGKEITEN

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 40 |
| SOUND: | 30 |
| EINSTIEG: | 70 |
| KOMPLEXITÄT: | 40 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | - |







Um an gewissen Stellen weiterzukommen, müssen Sie kleinere Rätsel lösen.

# Was soll ich spielen?

**Aktuelle Empfehlungen der Redaktion**

## Action

Giants Citizen

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| ST VOYAGER: ELITE FORCE | 88 | 10/2000 |
| GIANTS CITIZEN KABUTO | 86 | 2/2001 |
| CLIVE BARKER´S UNDYING | 80 | 4/2001 |
| *Budget-Tipp: Unreal Tournament (30 Mark)* | *87* | *9/99* |

## Rennspiele

Colin McRae Rally 2

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| COLIN MCRAE RALLY 2 | 88 | 1/2001 |
| GRAND PRIX 3 | 87 | 9/2000 |
| NEED FOR SPEED 5 | 86 | 5/2000 |
| *Budget-Tipp: Driver (30 Mark)* | *83* | *11/99* |

## Sport(Action)

NBA Live 2001

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| NHL 2001 | 92 | 12/2000 |
| FIFA 2001 | 91 | 13/2000 |
| NBA LIVE 2001 | 88 | 4/2001 |
| *Budget-Tipp: NBA Live 2000 (30 Mark)* | *89* | *1/2000* |

## Strategie (Runden)

PG: Untern. Barbarossa

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| JAGGED ALLIANCE 2 | 87 | 6/99 |
| HEROES OF M&M 3 | 85 | 6/99 |
| PG: UNT. BARBAROSSA | 82 | 10/2000 |
| *Budget-Tipp: Jagged Alliance 2 (20 Mark)* | *87* | *6/99* |

## Action-Adventures

Rune

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| NO ONE LIVES FOREVER | 90 | 13/2000 |
| ALICE | 84 | 1/2001 |
| RUNE | 83 | 12/2000 |
| *Budget-Tipp: System Shock 2 (30 Mark)* | *90* | *1/99* |

## Adventures & Rollenspiele

Diablo 2

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| BALDUR'S GATE 2 | 92 | 12/2000 |
| DIABLO 2 | 90 | 8/2000 |
| GOTHIC | 87 | 4/2001 |
| *Budget-Tipp: Baldur's Gate – Die Saga (50 Mark)* | | *2/99* |

## Simulationen

Crimson Skies

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| MECH WARRIOR 4 | 88 | 1/2001 |
| CRIMSON SKIES | 86 | 11/2000 |
| TACHYON – THE FRINGE | 85 | 7/2000 |
| *Budget-Tipp: Mech Warrior 3 (30 Mark)* | *82* | *7/99* |

## Strategie (Echtzeit)

Black & White

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| BLACK & WHITE | 93 | 4/2001 |
| EMPEROR BATTLE FOR DUNE | 88 | 6/2001 |
| DESPERADOS | 87 | 5/2001 |
| *Budget-Tipp: Commandos: i. A.der Ehre (20 Mark)* | *82* | *11/99* |

## Wirtschaft & Aufbau

Siedler 4

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| SIEDLER 4 | 85 | 4/2001 |
| CALL TO POWER 2 | 85 | 13/2000 |
| HERRSCHER D. OLY: ZEUS | 82 | 12/2000 |
| *Budget-Tipp: Civilization: Call to P. (20 Mark)* | *80* | *5/99* |

# TOPODERFLOP

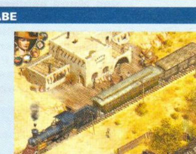
**Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Pfeilwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel des Monats.**

(↑ = Top, → = neutral, ↓ = Flop)

| SPIEL | PUNKTE | SEITE | MANFRED DUY | UDO HOFFMANN | DAMIAN KNAUS | JOE NETTELBECK | JOCHEN RIST | MARTIN SCHNELLE | STEFAN SEIDEL | THOMAS WERNER |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Black & White, dt. Vers. | 91 | 126 | ↑ | ↑ | ↑ | → | → | ↑ | → | ↑ |
| Emperor Battle for Dune | 88 | 102 | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ |
| Eurofigther | 84 | 110 | ↓ | | → | ↑ | → | ↑ | → | → |
| Tropico | 81 | 132 | ↑ | ↑ | → | ↑ | ↑ | ↑ | → | ↑ |
| E-Racer | 74 | 132 | → | – | → | – | → | → | – | ↓ |
| Ultima Online: Third Dawn | 74 | 133 | ↓ | ↓ | ↓ | → | → | → | – | ↓ |
| Kohan | 72 | 124 | → | → | – | ↑ | → | → | – | – |
| Adventure Pinball: Forgotten Island | 72 | 138 | → | ↓ | → | → | → | ↑ | ↓ | → |
| Clou 2, Der | 71 | 138 | → | ↑ | ↓ | → | ↓ | → | ↓ | ↑ |
| Hostile Waters, dt. Vers. | 70 | 138 | → | – | → | → | ↓ | → | ↓ | ↓ |
| Speedboat Raser Europa | 68 | 135 | ↓ | ↑ | ↓ | – | ↓ | → | → | → |
| STCC 2, Swedish Touring Car Championship | 67 | 134 | ↓ | → | → | – | ↓ | → | → | → |
| Tower of the Ancients | 67 | 136 | → | – | ↓ | → | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| Hilfe, ich bin ein Fisch! | 59 | 139 | ↓ | – | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| RIM | 58 | 137 | ↓ | – | – | – | ↓ | → | – | → |
| F1 World Grand Prix | 42 | 114 | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| Schatzsuche 2001 Die Maske des Nefer | 41 | 109 | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| BSE-Bomber | 40 | 113 | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| Hollow Earth, The | 40 | 114 | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| Hot Chix `N`Gearstix | 39 | 136 | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| Super Chix '76 | 38 | 136 | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| Fußball Quiz | 37 | 117 | ↓ | → | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| IQuiz Das Spiel um die Million | 35 | 138 | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| Girlscamp | 19 | 109 | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |

# DIE BESTEN SPIELE DER LETZTEN DREI AUSGABEN

| SPIELENAME | GENRE | PUNKTE | AUSGABE |
|---|---|---|---|
| Black & White | Strategie | 93 | 04/2001 |
| Gothic | Action | 88 | 04/2001 |
| NBA Live 2001 | Sport | 88 | 04/2001 |
| Mech Warrior 4: Vengeance | SF-Simulation | 87 | 03/2001 |
| Desperados | Strategie | 87 | 05/2001 |
| Icewind Dale: Herz des Winters | Rollenspiel | 85 | 04/2001 |
| Siedler 4, Die | Wirtschaftssimulation | 85 | 04/2001 |
| F1 Racing Championship | Sport | 84 | 04/2001 |
| Fallout Tactics - Die stählerne Bruderschaft | Strategie | 83 | 05/2001 |
| Clive Barker´s Undying | Action | 80 | 04/2001 |
| Severance: Blade of Darkness | Action-Adventure | 80 | 04/2001 |
| Chessmaster 8000 | Strategie | 80 | 03/2001 |
| Theme Park Manager | Wirtschaftssimulation | 78 | 03/2001 |
| Cultures -Add on- | Strategie | 78 | 05/2001 |
| Far Gate | Strategie | 78 | 05/2001 |
| Sudden Strike Forever | SF-Simulation | 78 | 05/2001 |
| The Sims: Party ohne Ende | Strategie | 78 | 05/2001 |
| Z-Steel Soldiers | Strategie | 78 | 05/2001 |
| Original War | Strategie | 75 | 05/2001 |
| Serious Sam | Action | 70 | 05/2001 |
| Tribes 2 | Action | 70 | 05/2001 |



Desperados



Fallout Tactics



Icewind Dale

# HALLOFFAME

# 3DFX VOODOO

**Einer der größten Meilensteine für die Spiele-Entwicklung wurde im Jahre 1996 mit dem ersten brauchbaren 3D-Chip namens 3Dfx Voodoo gesetzt.**

**Wir schreiben das Jahr 1995. Unter den erhältlichen Grafikkarten tummeln sich jede Menge Versuchskaninchen. Alle mit demselben Ziel: Eine taugliche 3D-Grafikkarte auf den Markt zu werfen, welche von Programmierern rund um die Welt unterstützt wird und dadurch eine hohe Akzeptanz bei den Spielern bekommen soll.**

Die Voodoo setzte in Sachen Darstellungsqualität und Geschwindigkeit einen neuen Standard. »Formel 1« von Psygnosis auf einer Orchid Righteous 3D (640 x 480).

Erste Gehversuche wurden seinerzeit von S3 unternommen. Doch 3D-Spiele mit dem »S3-Virge-Chip« waren mit aktivierter 3D-Beschleunigung nicht schneller als im Software-Modus. Matrox hatte mit der »Mystique«-Grafikkarte ein heißes Eisen im Feuer, das jedoch nie eine breite Unterstützung seitens der Spieleprogrammierer erfuhr. Weitere Mitstreiter waren die Modelle »Elsa Victory 3D«, »Diamond Stealth 3D«, Miro Media 3D« und »Number 9 Reality FX«. Sie alle verwendeten Chip-Kreationen, welche die Programmierer jedoch individuell ansprechen mussten – der Erfolg blieb aus.

### Der Durchbruch

Im Herbst 1996 verursachte die Erscheinung des Voodoo-Chips erste Wellen. Die schwappten innerhalb kürzester Zeit alle Mitstreiter weg und eroberten das Herz eines jeden Spielers im Sturm. Eingesetzt wurde der Chip in die Modelle »Monster 3D« von Diamond und die Orchid »Righteous 3D«. Diese Grafikkarten waren dem Verfolgerfeld technisch weit überlegen und brachten es in hohen Auflösungen, wie zum Beispiel 640 mal 480 (maximal 800 mal 600) zu damaligen Rekord-Benchmarkergebnissen von 20 Bildern pro Sekunde. Das 3D-Repertoire wurde um trilineares MIP-Mapping und einen kompletten Satz von Alpha-Blending-Funktionen erweitert. Plötzlich sahen Spiele ganz anders aus als man es bisher gewohnt war. Aufpixelnde Texturen schienen der Vergangenheit anzugehören. Die grafische Pracht der auf Voodoo-Karten abgestimmten Spiele war enorm. Lediglich die Bildqualität litt etwas, da ein »Loop-Through-Kabel« zwischen der normalen und der Voodoo-Karte gesteckt werden musste. Voodoo-Grafikkarten waren nämlich keine eigenständigen Karten, sondern fungierten als Zusatz-Karten zu den vorhandenen 2D-Modellen. Ein Einsatz unter Windows mit aktivierter Beschleunigung im Fenster war nicht vorgesehen – Spiele mussten im Vollbild-Modus laufen, was natürlich nicht weiter störte. Die Voodoo verlangte nach einem PCI-Slot mit PCI 2.1-Norm.

Verhalf insbesondere in Europa den 3D-Spielen über eineinhalb Jahre hinweg zum großen Durchbruch: Die Diamond Monster 3D.

### Spielen in neuem Licht

Wer das erste Mal ein Spiel mit Voodoo-Unterstützung zu sehen bekam, traute meist seinen Augen nicht. Zu den ersten Krachern gehörten jedoch keine Spiele-Vollversionen, sondern Patches. ID Softwares erstes Beben bekam den GLQuake-Patch verpasst, wodurch der Ego-Shooter plötzlich in einem ganz anderen Licht gesehen wurde. »Tomb Raider« und das 3D-Actionspiel »Descent« wurden ebenfalls mit einem Patch versehen. Spieler lechzten nach jedem weiteren Spiel, das eine Voodoo-Unterstützung bot und der Stein geriet so richtig ins Rollen.

Bald erschienen erste Spiele, die ohne 3D-Grafikkarte gar nicht mehr funktionierten. Meist war wegen der 3Dfx-exklusiven Glide-Programmierschnittstelle sogar eine Voodoo-Karte notwendig. Doch schien das nicht weiter schlimm, da die einzig vernünftige Grafiklösung sowieso nur eine Voodoo-Karte darstellte. »Formula 1« und »Wipeout 2097« waren solche Kandidaten. Weitere typische Voodoo-Spiele hießen »Pandemonium«, »P.O.D.« und »Turok«. **(jr)**

## WUSSTEN SIE, DASS...

- ... eine »Diamond Monster 3D« oder »Orchid Righteous 3D« nach Erscheinen 600 Mark kostete?
- ... John Carmack den Open-GL-Port namens Mini-GL für 3Dfx an einem Wochenende schrieb und der Erfolg von 3Dfx zum Großteil daraus resultierte?
- ... die ersten Spiele mit Voodoo-Unterstützung »GL-Quake«,. »P.O.D.«,. »Turok«, »Formula 1«, »Wipeout 2097«, »Descent«, »Pandemonium« und »Extreme Assault« hießen?
- .... der Chip mit 135 MHz und der Speicher mit 50 MHz getaktet wurden, wobei letzterer bis auf 58 MHz ohne zusätzliche Kühlung übertaktet werden konnte und dabei trotzdem noch stabil funktionierte?
- ... der Arbeitsspeicher sich aus 4 MByte EDO-RAM zusammensetzte und mit 45 Nanosekunden getaktet war?
- ... ein Pentium 90 mit 3Dfx-Karte jeden Pentium 166 mit normaler Grafikkarte weit hinter sich ließ?
- ... der Nachfolger nicht der Voodoo-2, sondern der »Voodoo Rush« war, welcher eine kombinierte 2D/3D-Lösung darstellte – aber dennoch keinen großen Erfolg einfuhr?
- ... der Voodoo-2-Chip erst eineinhalb Jahre später erschien?

## 3DFX VOODOO

- Erstveröffentlichung: Herbst 1996
- System: Pentium 90, MS-DOS 5.0, ein freier PCI 2.1-Steckplatz
- Hersteller: 3Dfx Interactive
- Historisch wertvoll, weil ...
  - ... der Voodoo-Chip die ersten brauchbaren 3D-Grafikkarten ermöglichte.
  - ... die Spiele mit Voodoo-Grafik einfach umwerfend anders und um Welten besser aussahen, als bisherige Spiele im bröseligen Software-Modus.
  - ... wir sonst wohl immer noch 1800 Mark für den aktuellsten Prozessor bezahlen müssten.
  - ... es heute nur noch kombinierte 2D/3D-Grafikkarten und keine Zweit-Grafikkarten mit ausschließlichen 3D-Funktionen mehr gibt.

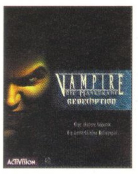
Budget & Spielesammlungen

# SPARSCHWEIN

**Neues von der Budget-Front: Wie in jeder Ausgabe stellen wir Ihnen auch diesmal preiswerte Spiele zur Komplettierung Ihrer Software-Sammlung vor. Und noch eine gute Nachricht: Virgin belebt seine »White Label«-Serie wieder.**

## Vampire Die Maskerade-Redemption

Bei einem Preis von knapp 60 Mark kann man **Vampire Die Maskerade – Redemption** zwar nicht gerade als günstigen Budget-Titel bezeichnen, dafür stimmt die Qualität. Zwar musste sich das auf einem Pen-and-Paper-RPG basierende Vampir-Epos vor knapp einem Jahr auf Grund zahlreicher technischer Macken wie z.B. unzulängliche Wegfindungs-Routine und mangelnde KI (vor allem der eigenen Party-Mitglieder) einige Schelte gefallen lassen, wodurch das durchaus vorhandene Potenzial einer hohen Achtziger-Wertung nicht ganz ausgeschöpft werden konnte. So ärgerte uns vor allem die Tatsache, dass das Vorankommen in den Dungeons alleine deutlich einfacher von statten geht, als mit der kompletten Party, da Ihre Kompagnons viel zu oft ungewollt immer wieder neue Gegnerscharen anlockten. Doch mit den mittlerweile erhältlichen Patches lassen sich die gröbsten Patzer zum Glück beseitigen. Der Hauptgrund, warum wir die 80 Prozent auch heute noch beibehalten: Vampire lebt einfach zum Großteil von seiner mitreißenden Geschichte, die sich in der Tat sehen lassen kann. Liebe, Mord, Intriegen, Blutfehden – das alles eingebettet in eine beängstigend überzeugend dargestellte Mittelalter-Atmosphäre und mit phantastisch-düsterer Farbgebung ausgestattet ... Nicht nur für Gothic- und Wave-Fans.






Nicht im Sinne des Erfinders: In den Dungeons kommen Sie meist besser alleine als mit der gesamten Truppe zurecht.

**WERTUNG** BUDGET

**GENRE:** Rollenspiel
**HERSTELLER:** Activision
**PREIS:** 59,95 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 8/2000
**DAMALIGE WERTUNG:** 80

PC PLAYER SPIELSPASS **80**

## Star Trek Voyager: Elite Force

GOLD PLAYER PC PLAYER

Vom Mittelalter in die Zukunft – der Preis (60 Mark) bleibt derselbe. Allen ST-Fans, die gerne etwas mehr Action in der Serie hätten, sei **Elite Force** ans Herz gelegt. Einige Kilometer übers Ziel hinausgeschossen und circa 70 Jahre von zuhause entfernt, strandet die NCC-74656 Voyager mit defektem Antrieb auf einem Raumschifffriedhof. Um das Schiff wieder flott zu machen, schickt Captain Janeway das neu gegründete Hazard-Team auf Ersatzteilsuche in die Schiffswracks. Klar, dass Sie in der Rolle des Alexander (oder wahlweise auch Alexandra) Munro mit von der Partie sind. Klar auch, dass die Probleme nicht allzu lange auf sich warten lassen. In acht Levels, unterteilt in vierzig Untermissionen, liefern Sie sich heftige Feuergefechte mit Klingonen, Hirogen, Etherianern und sogar den Borg, schleichen durch verwinkelte Gänge und lösen zahlreiche Rätsel. Bis auf die streckenweise etwas zu saubere, fast schon sterile Aufmachung (wie eben auch in der Serie) wurden sämtliche Locations recht ansprechend gestaltet und mit teilweise schicken Effekten aufgepeppt. Definitiv einer der besten Star-Trek-Titel der letzten Zeit.



Gemeinsam sind wir stark: Während Sie sich nach vorne durchkämpfen, geben Ihnen Ihre Teamkollegen Feuerschutz.

**WERTUNG** BUDGET

**GENRE:** 3D-Action
**HERSTELLER:** Raven
**PREIS:** 59,95 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 10(2000
**DAMALIGE WERTUNG:** 88



PC PLAYER SPIELSPASS **85**

# Star Trek: Armada

Von der 3D-Action zur Strategie – die Thematik bleibt dieselbe. Während Sie in »Elite Force« zur Waffe greifen, fordert **Armada** den Strategen in Ihnen. In vier Kampagnen, in denen Sie auf der Seite des Borg-Kollektivs, des romulanischen Imperiums, des klingonischen Reichs oder der Vereinigten Föderation der Planeten für den Frieden kämpfen, stampfen Sie Sternbasen aus dem Boden, produzieren Kampfkreuzer und entwickeln neuartige Massenvernichtungswaffen. Das Besondere dabei: Damit Sie sich nicht binnen weniger Minuten in den unendlichen Weiten verirren, finden die gesamten Aktionen trotz knackiger 3D-Darstellung nach wie vor auf einer zweidimensionalen Ebene statt. Das Ganze fühlt sich zwar etwas unwirklich an, macht aber nicht weniger Spaß. Missions-Design, massig verschiedene Einheiten und fetzige Effekte sorgen dafür, dass Armada ein lohnenswerter Kauf ist.






Auch wenn sämtliche Einheiten in 3D dargestellt wurden und die Kamera sich beliebig drehen lässt, läuft das Geschehen immer nur auf einer Ebene ab.

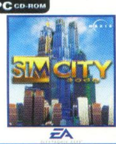
**WERTUNG** BUDGET

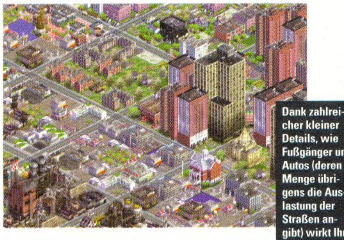
**GENRE:** Echtzeit-Strategie
**HERSTELLER:** Activision
**PREIS:** 29,95 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 5/2000
**DAMALIGE WERTUNG:** 80




# SimCity 3000

Von der Echtzeit-Strategie zur Wirtschafts-Simulation – nichts bleibt dasselbe. Auch, wenn die schlichte (und manchmal etwas unübersichtliche) Iso-Darstellung heute keinen mehr vom Hocker reißt, macht **SimCity 3000** einfach Spaß. Sie stampfen Bürogebäude aus dem Boden, ziehen Kraftwerke hoch, spielen Hüter des Gesetzes, locken neue Bürger in ausladende Freizeitparks oder quälen die Bevölkerung mit astronomischen Steuersätzen. Doch was ist neu, am dritten Aufguss der Thematik? Neben der leicht verbesserten Grafik mit mehr Zoomstufen und belebteren Straßenzügen (Fußgänger, Autos) wurden auch noch kleine, aber feine Details eingebaut. So verschönern jetzt Wahrzeichen das Stadtbild und Sie können mit bis zu vier Nachbarstädten Verträge abschließen und mit Müll, Strom sowie Wasser handeln. U-Bahn-Röhren und die Wasserversorgung werden in getrennten Ansichten dargestellt, die Karten sind bis zu vier Mal so groß wie im Vorgänger und der Nachrichten-Ticker versorgt Sie kontinuierlich mit wissenswerten Neuigkeiten.



Dank zahlreicher kleiner Details, wie Fußgänger und Autos (deren Menge übrigens die Auslastung der Straßen angibt) wirkt Ihre Stadt erfreulich lebendig.

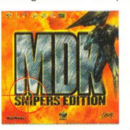
**WERTUNG** BUDGET

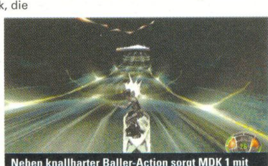
**GENRE:** Wirtschafts-Simulation
**HERSTELLER:** Maxis/Electronic Arts
**PREIS:** 25 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 3/1999
**DAMALIGE WERTUNG:** 80

PC PLAYER SPIELSPASS **77**

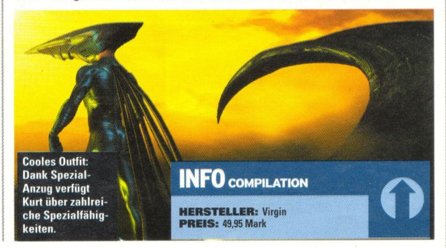
# MDK Snipers Edition

Weniger geruhsam, dafür eher hart und schnell geht es in Virgins MDK-Compilation zu. Im ersten Teil, der 1997 für Aufsehen sorgte, schlüpfen Sie in die Rolle des unerschrockenen Ballermanns Kurt, der sich mit Hilfe seines Universal-Anzuges durch feindverseuchtes Gebiet schlagen muss. Die für damalige Verhältnisse überwältigende Technik, die Shiny-übliche Extraportion Spielwitz sowie ausgetüftelte Spezialfähigkeiten des Hauptdarstellers konnten die Fachpresse durchgehend begeistern. Der Nachfolger setzte neben der allgegenwärtigen Action vor allem auf unterschiedliches Charakter-Design. Abwechselnd dürfen Sie alle drei Protagonisten (den Hund Max, Dr. Fluke Hawkins und Kurt) steuern, wobei je nach Charakter verschiedene Aufgabenstellungen zu meistern sind. Während Max dank seiner vier Arme ebenso viele Knarren abfeuert, setzt der Doktor lieber auf seinen überlegenen Intellekt und hat es somit vermehrt mit der Lösung von verzwickten Rätseln zu tun. Neben den beiden Spielen bietet die Compilation noch die Soundtracks in mp3-Form, diverse Desktop-Artworks sowie einen coolen MDK-2-Comic als pdf-Datei. Wer die beiden Titel verpasst hat, sollte den Kauf allemal in Betracht ziehen.



Neben knallharter Baller-Action sorgt MDK 1 mit netten Geschicklichkeitsspielchen für angenehme Abwechslung.



Cooles Outfit: Dank Spezial-Anzug verfügt Kurt über zahlreiche Spezialfähigkeiten.

**INFO** COMPILATION

**HERSTELLER:** Virgin
**PREIS:** 49,95 Mark

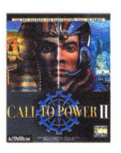
## Sparschwein

# Call to Power 2

Sequel oder Update? Eine berechtigte Frage, denn auch wenn der Name nicht mehr im Titel auftaucht, so handelt es sich bei **Call to Power 2** im Prinzip doch nur um ein leicht überarbeitetes Civilization. Nach wie vor ist es Ihr Ziel, eine stets aufs Neue per Zufall generierte Landkarte unter Ihre Fittiche zu bringen, indem Sie Städte bauen, neue Siedler heranwachsen lassen und die Kriegsmaschinerie in Gang bringen. Letzter Punkt ist sogar dringend nötig, da nicht nur Sie Anspruch auf die noch unbesiedelten Ländereien erheben, sondern noch sieben andere Völker nach Land, Macht und Ruhm gieren. Dass sich so ein Konflikt nicht mal nebenbei in zwei Stunden lösen lässt, dürfte klar sein. Und so ziehen sich die Kampagnen von der tiefsten Steinzeit bis ins atomare Zeitalter – nur wer kräftig an seiner Forschung werkelt, bleibt konkurrenzfähig. Was wurde verbessert? Zum einen wurde an der grafischen Präsentation gefeilt: Detailliertere Karten und feinere Animationen sind doch immer gerne gesehen. Zudem haben Sie in Call to Power 2 Zugriff auf neue Erfindungen, Truppenarten und Weltwunder. Auch die Steuerung wurde etwas vereinfacht, neue Siegbedingungen und drei Szenarien integriert, sowie das Diplomatie-System leicht aufgebohrt. Wer schon immer mal einen gelungenen Civilization-Klon begutachten wollte – hier bekommt er den derzeit besten.



Auf den ersten Blick hat sich zumindest grafisch nicht allzu viel getan – die Detailverbesserungen sind's, die auch dieses marginal aufgemotzte Sequel empfehlenswert machen.




**WERTUNG** BUDGET – PC PLAYER SPIELSPASS **85**

**GENRE:** Wirtschaftssimulation
**HERSTELLER:** Activision
**PREIS:** 49,95 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 13/2000
**DAMALIGE WERTUNG:** 85

# Allerlei bunt gemischt

Ak tronik verscherbelt auch in diesem Monat wieder einige Oldies zu Spottpreisen.Wer gerade 15 Mark zu viel in der Tasche hat, erhält mit **Lords of Magic** eine interessante Mixtur aus Fantasy, Strategie, Wirtschaftssimulation und Aufbauspiel. Zwar erreicht dieser Oldie nicht annähernd die Qualität eines **Heroes of Might and Magic III**, stellt aber gerade für Freunde dieses Mix-Genres eine interessante Option dar. Für jeweils 20 Mark erhalten Sie **Racing Simulation 2**, sowie den 3D-Weltraum-Shooter **X-Wing Alliance**. Auch wenn Ubi Softs Vorzeige-Raser technisch nicht mehr so ganz auf der Höhe ist, wissen sowohl das äußerst realistische Fahrverhalten als auch die wahre Flut an Einstellungsmöglichkeiten immer noch zu begeistern – auch wenn die offizielle Lizenz fehlt. An einer zugkräftigen Lizenz mangelt es dem Star-Wars-Shooter **X-Wing** verständlicherweise nicht. Als Sohn einer Händlerfamilie schließen Sie Sich der Resistance an und ziehen in 46 Missionen gegen das Imperium in die Schlacht.

# Virgin reanimiert White Label

**Zum Schluss noch eine freudige Mitteilung für alle Budget-Fans: Virgin hat sich dazu durchgerungen, die 1995 gegründete, dann jedoch wieder abgeschaffte White-Label-Reihe erneut einzuführen. Auf dem White Label werden Top-Seller ungeachtet des ehemaligen Verkaufspreises zu 9,95, 14,95 oder 19,95 Mark neu aufgelegt – und das ohne Einbußen in der Ausstattung. Schon in der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen vermutlich eine Liste der geplanten Titel vorstellen können.**

Racing Simulation 2: Auch trotz fehlender Lizenz für eine schnelle Runde gut. Nur nagt der Zahn der Zeit auch an Ubi Softs Vorzeige-Raser.

X-Wing Alliance: Obwohl schon fast zur Gänze zerstört, stellt der Todesstern noch immer eine ernst zu nehmende Gefahr dar.

Lords of Magic: Für alle, die nach HOMM 3 auf weiteres Strategie-Futter warten, stellt dieser Oldie eine gute Alternative dar.

**WERTUNG** LORDS OF MAGIC – PC PLAYER SPIELSPASS **74**

**GENRE:** Strategie
**HERSTELLER:** Sierra/Impressions
**PREIS:** 15 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 2/98
**DAMALIGE WERTUNG:** 79

**WERTUNG** RACING SIMULATION 2 – PC PLAYER SPIELSPASS **82**

**GENRE:** Rennspiel
**HERSTELLER:** Ubi Soft
**PREIS:** 20 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 11/98
**DAMALIGE WERTUNG:** 89

**WERTUNG** X-WING ALLIANCE – PC PLAYER SPIELSPASS **82**

**GENRE:** Space-Shooter
**HERSTELLER:** LucasArts/THQ
**PREIS:** 10 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 5/99
**DAMALIGE WERTUNG:** 85

# Finden statt Suchen!



20,- DM*
Die Siedler 3

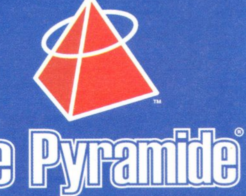



20,- DM*
Star Wars
Die dunkle Bedrohung

Wenn Sie finden wollen, was Sie woanders vergeblich suchen, dann sollten Sie gleich zur Pyramide gehen. Denn hier finden Sie eine saubere und aufgeräumte Auswahl an PC-Spiele-Klassikern und Anwendungen. Einfach alles um Ihren PC zu füttern. Und zwar für 3,- 5,- 10,- 15,- oder höchstens 20,-DM.* *unverbindliche Preisempfehlungen

Also, Schluß mit dem Suchen und auf zur nächsten Pyramide und die finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, ProMarkt(Wegert), Atelco, Alpha-Tecc, Vobis, Marktkauf, dixi, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real,- sowie im gutsortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
www.software-pyramide.de



Die Pyramide®

Futter für Ihren PC™

by aktronic SOFTWARE & SERVICES

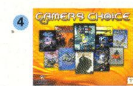
## Aktuelle Spielesammlungen

| Titel | Inhalt | Hersteller | Preis | Player-Kauftipp |
|---|---|---|---|---|
| Age of Empires Compilation [1] | Age of Empires inkl. Missions-CD | Microsoft/ak-tronic | 25 Mark | Empfehlenswert |
| Action Pack [2] | KISS Psycho Circus, Heavy Metal F.A.K.K. 2 | Take 2 Interactive | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Descent: Venture Pack [3] | Descent 1-3 + Mission-CD | Virgine/Interplay | 65 Mark | Empfehlenswert |
| Gamers Choice [4] | Age of W., Battle of Britain, Eastern Front 2, Fly, Flying Heroes, GTA2, Hidden & Dang., Martian Gothic, Railroad Tycoon 2, Tzar | Take 2 Interactive | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Half-Life: Generation [5] | Half-life (dt.), Missions-CD Opposing Force, Counter-Strike | Valve/Havas Interactive | 80 Mark | Empfehlenswert |
| Drachenfeuer [6] | Quest for Glory 5, Rückkehr nach Krondor | Havas Interactive | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Fallout Apocalypse | Fallout 1 + 2 | Interplay | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Gold Games 3 [7] | Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Biing!! | Topware | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Game-Hits 1 [8] | Civilization: Call to Power, Flying Saucer, GP 500 Kings, Quest 8, M1 Tank Platoon 2, Max Montezuma, Mayday, Mech Warrior 3, Spirit of Speed, X-Com: Interceptor | Jowood Prod. | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Game-Hits 2 [9] | Asteroids, Fighter Squadron, Genetic Evolution, Heavy Gear 2, Jleretic 2, Industrie Gigant: Gold, Interstate 82, Lord of Magic: Special Edition, Piraten, Police Quest: Swat 2 | Jowood Prod. | 50 Mark | Empfehlenswert |

[1]


[2]



[4]



[5]


[6]


| Titel | Inhalt | Hersteller | Preis | Player-Kauftipp |
|---|---|---|---|---|
| Gold Games 4 [10] | 3D Ultra Pinball, Caesar 2, Descent Freespace, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000 | Topware | 70 Mark | Empfehlenswert |
| Gold Strategy Games [11] | Jagged Alliance 2, Septerra Core, Gorky 17, Earth 2150 V2.0, Emergency, Robo Rumble | Topware Int. | 35 Mark | Empfehlenswert |
| Jack Quizpack [12] | You don't know Jack 1+2 | Take 2 int. | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Larry Collection [13] | Leisure Suit Larry 1-7, Larry Casino, Laffer Utilities | Sierra/Havas Inter. | 40 Mark | Empfehlenswert |
| MDK Snipers Edition [14] | MDK 1 + 2 | Virgin | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Play the Games, Vol. 2 [15] | C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlümpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer | Infogrames/ Electronic Arts | 70 Mark | Empfehlenswert |
| Play the Games, Vol. 3 [16] | Commandos, Dark Project, Die Völker, Driver, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, Fritz 5.32, Outcast, Populous the Beginning, Silver, Sports Cars GT, Supreme Snowboarding, Tomb Raider 3, Ultima Online: Renaissance, Warzone 2100 | Eidos Interactive | 70 Mark | Empfehlenswert |
| Totally Unreal [17] | Unreal + Missions-CD, Unreal Tounament + Bonus-Karte | GT Inter./Infogrames | 50 Mark | Empfehlenswert |

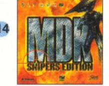
[12]



[13]





[14]



[15]


[17]


Legende: Empfehlenswert · Nicht schlecht · Sparen Sie Ihr Geld!

# Sparschwein-Liste

**Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.**

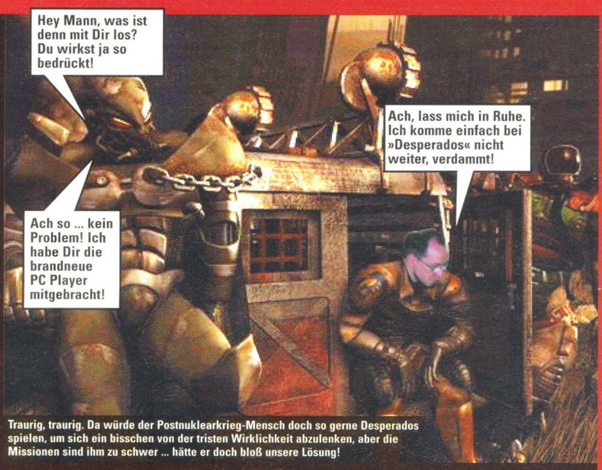
## Aktuelle Budget-Titel

| Titel | Genre | Test in Ausgabe | Hersteller | Wertung | Preis | Player-Kauftip |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Age of Empires | Strategie | 12/97 | Microsoft/ak-tronic | 86 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Alpha Centauri | Wirtschaftssimulation | 3/99 | Firaxis/Electronic Arts | 81 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Anno 1602 | Wirtschaftssimulation | 5/98 | Sunflowers/Infogrames | 82 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| Baldur's Gate – Die Saga | Rollenspiel | 2/99 | Bioware | 83 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Caesar 3 | Wirtschaftssimulation | 12/98 | Sierra/ak-tronic | 80 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Civilization: Call to Power | Wirtschaftssimulation | 5/99 | Activision/ak-tronic | 80 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Civilization 2: Test of Time | Strategie | 10/99 | Microprose/ak-tronic | 79 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Colin McRae Rallye – Classic | Rennspiel | 10/98 | Codemasters | 79 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Superbike 2000 | Rennspiel | 4/00 | Milestone/Electronic Arts | 85 | 25 Mark | Empfehlenswert |
| Call to Power 2 | Wirtschaftssimulation | 13/2000 | Activision | 85 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Commandos: Im Auftrag der Ehre | Strategie | 5/99 | Eidos Interactive/ak-tronic | 82 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Curse of Monkey Island | Adventure | 1/98 | Lucas Arts/THQ | 83 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Dark Project: Der Meisterdieb | Action-Adventure | 2/99 | Eidos Interactive/ak-tronic | 86 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Darkstone | Action-Rollenspiel | 10/99 | Delphine/Electronic Arts | 78 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Deathkarz | Action | 12/98 | Melbourne House/Infogrames | 80 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Diablo + Hellfire | Action-Rollenspiel | 2/97 | Blizzard/Havas Interactive | 80 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| Driver | Rennspiel | 11/99 | GT-Interactive/Infogrames | 83 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Dungeon Keeper Gold | Strategie | 12/97 | Bullfrog/Electronic Arts | 76 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Dungeon Keeper 2 | Strategie | 8/99 | Bullfrog/Electronic Arts | 83 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Dynasty General Classic | Strategie | 11/98 | SSF/Matell Interactive | 83 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| European Air War | Simulation | 12/98 | Microprose/Hasbro Interactive | 78 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Evolva | Action-Strategie | 5/00 | Computer Artworks/Virgin Int. | 74 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Fallout 2 | Rollenspiel | 1/99 | Interplay | 85 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Freespace 2 – Dimension Pack | SF-Simulation | 12/99 | Volition/Interplay | 86 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Gangsters | Wirtschaftssimmulation | 1/99 | Eidos/ak-tronic | 74 | 20 Mark | Nicht schlecht |
| Grim Fandango | Adventure | 1/99 | LucasArts/THQ | 81 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| GTA 2 | Action | 12/99 | Rockstar/ak-tronic | 81 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Half-Life-Generation Pack | Action-Adventure | 12/98 | Valve Software/Havas Int. | 89 | 80 Mark | Empfehlenswert |
| Heavy Metal F.A.K.K. 2 | Action-Adventure | 10/00 | Ritual Entertainment/Take 2 | 81 | 29 Mark | Empfehlenswert |
| Heretic 2 | Action | 1/99 | Activision | 82 | 25 Mark | Empfehlenswert |
| Homeworld | Strategie | 11/99 | Relic/Havas Interactive | 85 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| Incoming | Action | 5/98 | Rage/CDV | 65 | 50 Mark | Nicht schlecht |
| Indiana Jones & der Turm von Babel | Action-Adventure | 1/2000 | LucasArts/THQ | 85 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Israeli Air Force | Simulation | 11/98 | Jane's Combat Sim./EA | 79 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Jagged Alliance 2 | Strategie | 6/99 | Sir Tech/ak-tronic | 82 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Jedi Knight & Mysteries of Sith | Action | 4/98 | LucasArts/THQ | 77 | 45 Mark | Empfehlenswert |
| Kicker Fußball Manager | Wirtschaftssimmulation | 11/99 | Heart Line | 77 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Lords of Magic | Strategie | 2/98 | Sierra/ak-tronic | 74 | 15 Mark | Nicht schlecht |
| Mech Warrior 3 | SF-Simulation | 7/99 | Microprose/ak-tronic | 82 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Messiah | Action-Adventure | 2/00 | Shiny/Interplay | 83 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Motocross Madness | Rennspiel | 10/98 | Microsoft/ak-tronic | 65 | 20 Mark | Nicht schlecht |
| NBA Live 2000 | Sportspiel | 1/2000 | EA Sports/Electronic Arts | 89 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| NHL Hockey '99 | Sport | 11/98 | EA Sports/Electronic Arts | 84 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| NHL 2000 | Sportspiel | 11/99 | Electronic Arts | 84 | 25 Mark | Empfehlenswert |
| N.I.C.E 2 | Rennspiel | 12/98 | Magic Bytes/ak-tronic | 80 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Nox | Action-Rollenspiel | 3/00 | Westwood/Electronic Arts | 82 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Oddworld: Abe's Exodus | Action-Adventure | 1/98 | GT Interactive | 80 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| Oddworld: Abe's Oddysee | Action-Adventure | 1/98 | GT Interactive/Hemming | 80 | 15 Mark | Empfehlenswert |
| Outcast | Action-Adventure | 8/99 | Infogrames | 86 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| Planescape: Torment | Rollenspiel | 2/00 | Black Isle/Interplay | 89 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Pizza Syndicate Classic | Wirtschaftssimulation | 4/99 | Software 2000 | 74 | 50 Mark | Nicht schlecht |
| Populous: The Beginning | Strategie | 12/98 | Bullfrog/Electronic Arts | 80 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Powerslide – Replay | Rennspiel | 1/99 | GT Interactive | 83 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Railroad Tycoon 2 | Wirtschaftssimulation | 12/98 | Take 2 Interactive/ak-tronic | 81 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Racing Simulation 2 | Rennspiel | 11/98 | Ubi Soft/ak-tronic | 82 | 20 Mark | Nicht schlecht |
| Red Baron 3D | Simulation | 2/98 | Dynamix/Havas Interactive | 70 | 40 Mark | Nicht schlecht |
| Rogue Squadron | Action | 2/99 | LucasArts/THQ | 72 | 50 Mark | Nicht schlecht |
| Siedler 3, Die | Wirtschaftssimulation | 1/99 | Blue Byte/ak-tronic | 83 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Sim City 3000 | Wirtschaftssimulation | 3/99 | Maxis / Electronic Arts | 77 | 25 Mark | Empfehlenswert |
| Speed Busters | Rennspiel | 2/99 | Ubi Soft | 84 | 25 Mark | Empfehlenswert |
| Star Trek Voyager: Elite Force | 3D-Action | 10/2000 | Raven | 85 | 60 Mark | Empfehlenswert |
| Star Trek Armada | Strategie | 5/2000 | Activision | 80 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Star Wars Episode 1: Racer | Rennspiel | 8/99 | LucasArts/ak-tronic | 70 | 20 Mark | Nicht schlecht |
| Superbike Worlds Championship | Rennspiel | 4/99 | Milestone/EA Sports | 87 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| System Shock 2 | Action-Adventure | 11/99 | Looking Glass/ Electronic Arts | 90 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Theme Park World | Wirtschaftssimulation | 1/00 | Bullfrog/Electronic Arts | 80 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Tomb Raider 3 | Action-Adventure | 1/99 | Eidos/ak-tronic | 70 | 20 Mark | Nicht schlecht |
| Total Annihilation | Strategie | 11/97 | Cavedog/GT Interactive | 78 | 15 Mark | Empfehlenswert |
| Turok 2 | Action | 2/99 | Iguana Software/ak-tronic | 73 | 20 Mark | Nicht schlecht |
| Unreal | Action | 8/98 | GT Interactive/ak tronic | 87 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Unreal Tournament | Action | 9/98 | GT Interactive/Infogrames | 87 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Vampire Die Maskerade – Redemption | Rollenspiel | 8/2000 | Activision | 80 | 60 Mark | Empfehlenswert |
| Völker, Die | Strategie | 7/99 | Neo/JoWood | 78 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Warzone 2100 | Strategie | 5/99 | Eidos/ak-tronic | 75 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Wheel of Time | Action | 1/2000 | GT Interactive | 78 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| Wing Commander Prophecy Classic | Action | 2/98 | Origin Systems/Electronic Arts | 85 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| X-Wing Alliance | Action | 5/99 | LucasArts/ak-tronic | 82 | 20 Mark | Empfehlenswert |

Empfehlenswert · Nicht schlecht · Sparen Sie Ihr Geld!

# PLAYER'S GUIDE

EDITORIAL 6/2001




Traurig, traurig. Da würde der Postnuklearkrieg-Mensch doch so gerne Desperados spielen, um sich ein bisschen von der tristen Wirklichkeit abzulenken, aber die Missionen sind ihm zu schwer ... hätte er doch bloß unsere Lösung!

## RADIOAKTIVE VERZWEIFLUNG

**Ziemlich traurig und bedrückt sieht der gute »Fallout«-Held zu Boden. So viele Kämpfe hat er tapfer überstanden, fand immer einen Weg, mit den üblen Gegnern fertig zu werden.**

Doch dann ereilte ihn das Schicksal: In einem durchaus nachvollziehbaren Versuch, gedanklich der tristen, postnuklearen Welt zu entkommen, hat er sich an »Desperados« gewagt. Er wollte in eine Zeit ohne Plasmakanonen, Supermutanten und Roboter zurückkehren.

Doch kaum hatte er das Spiel auf seinem Rechner (einem Relikt längst vergangener, glücklicherer Zeiten) gestartet, merkte er, dass es bei weitem nicht so einfach werden würde wie gedacht. Obwohl er so kampferfahren war, starben seine virtuellen Recken doch ein ums andere Mal den bitteren Heldentod. Wie sollte er nur die Missionen erfolgreich absolvieren? Wann sollte er eine Attacke starten, wie den Gegner eliminieren? Wo könnte er nur die leblosen Körper unauffällig verstecken? Wieder und wieder versagte sein strategisches Geschick, fast schon wollte er sich voller Verzweiflung den Mönchen der radioaktiv-verhärmten Bruderschaft anschließen. Dann jedoch brachte ihm ein Freund die brandneue PC Player mit, die er gegen ein wertvolles Roboterartefakt getauscht hatte. Sofort erhellte sich die Mine des wackeren Kämpfers. Neben großen Karten fand er dort auch jede Menge Text mit ganz exakten Anweisungen, wie, wann und von wo er welchen Feind zu beseitigen hatte. Beglückt seufzte er vor sich hin: »Genau so stelle ich mir die perfekte Hilfestellung vor: Eine effektive Lösung, die es mir tatsächlich ermöglicht, mit allen Schwierigkeiten fertig zu werden. Nun kann ich meine Kämpferehre wieder herstellen ...«

**»Desperados? ... fast zum Verzweifeln!«**

Mögen auch Sie stets eine ruhige Hand und dank unserer ausführlichen Lösungen den nötigen Überblick behalten!

*Stefan Seidel*

### TIPPS HOTLINE

Ihnen genügt es nicht, jeden Monat mit 32 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen versorgt zu werden?

Dann schafft unser externes Hotline-Team Abhilfe. Sie können unter der Nummer: **0190 / 87 32 68 11** von 8 bis 24 Uhr heiße Cheats und Lösungen anfordern. Sollte mal ein Tipp nicht in der gigantischen Datenbank verfügbar sein, recherchiert das Team die Antwort innerhalb von 24 Stunden, sonst gilt die Geld-zurück-Garantie.

Die Gebühr pro Minute beträgt 3,63 Mark.


### DESPERADOS TEIL 1



**Seite 150**
Gefährliche Missionen erwarten Sie! Satteln Sie die Pferde und knobeln Sie sich durch den Wilden Westen!

### ICEWIND DALE: HERZ DES WINTERS



**Seite 160**
Die Barbaren rüsten zum Kampf, halten Sie mit dieser Komplettlösung dagegen! Viel Erfolg!

### SUMMONER TEIL 1

**Seite 164**
Bergen Sie vier Ringe und zeigen Sie Ihr Beschwörer-Talent!

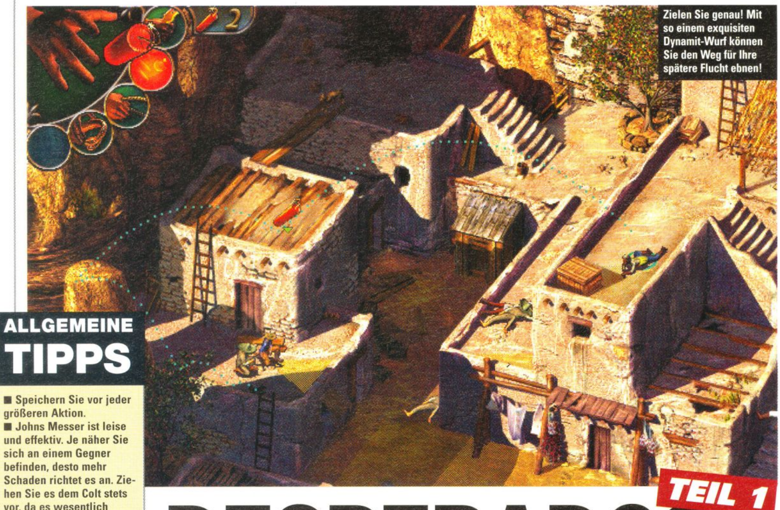
### FALLOUT TACTICS - BROTHERHOOD OF STEEL



**Seite 170**
Komplettlösung: So besiegen Sie alle aggressiven Mutanten und Roboter!

### TIPPS & TRICKS
**Seite 169, 179**

### FAXPOLLING
**Seite 180**




Zielen Sie genau! Mit so einem exquisiten Dynamit-Wurf können Sie den Weg für Ihre spätere Flucht ebnen!

TEIL 1

# DESPERADOS - WANTED DEAD OR ALIVE

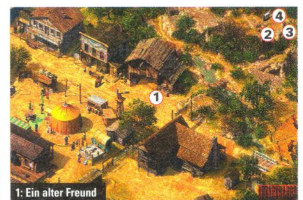
**Im Wilden Westen gibt´s was Neues, aber nur, wenn Sie sich klug durch die Gegnerhorden schleichen. Agieren Sie geschickt, (meist) unauffällig und präsise ... Mit unserer Lösung finden Sie den richtigen Weg durch die ersten 13 Missionen!**

## ALLGEMEINE TIPPS

- Speichern Sie vor jeder größeren Aktion.
- Johns Messer ist leise und effektiv. Je näher Sie sich an einem Gegner befinden, desto mehr Schaden richtet es an. Ziehen Sie es dem Colt stets vor, da es wesentlich unauffälliger ist.
- Verstecken Sie grundsätzlich Ihre Opfer. Wird ein Körper gefunden, befinden sich bald alle Feinde in Alarmbereitschaft! Felder und Schuppen sind exzellente Verstecke.
- Die hier beschriebenen Lösungswege sind nicht zwingend. Wundern Sie sich nicht, wenn völlig andere Ansätze auch funktionieren; entscheidend ist nur, dass Sie Erfolg haben. Wenn eine Vorgehensweise partout nicht klappen will, ändern Sie Ihren Plan. Oftmals stimmt auch nur das Timing nicht ganz, obwohl die Aktion an sich richtig wäre!
- Lassen Sie sich stets das Sichtfeld Ihres jeweiligen Gegners anzeigen. Beachten Sie sowohl die Verfärbung als auch die Weite des Sichtkegels.
- Nehmen Sie nach jedem Messerwurf schnellstmöglich das Messer wieder an sich! Es ist mit Ihre wichtigste Waffe I!
- Lassen Sie jeden Bewusstlosen schnell von Sam fesseln, ehe er wieder zu sich kommt!
- Niemals dürfen Zivilisten ihr Leben lassen! Greifen Sie in diesem Fall auf Johns Faust und Sams festen Strick zurück.

### 1: Ein alter Freund

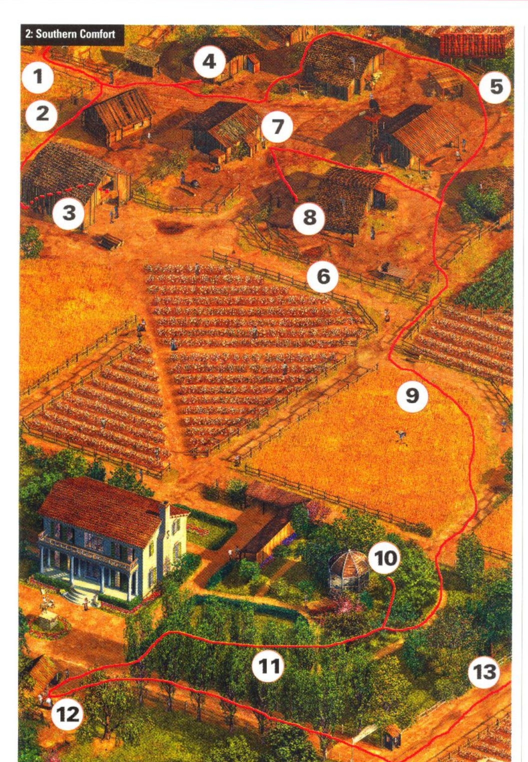
Dieses Tutorial erleichtert Ihnen den Einstieg ins Spiel. Befolgen Sie Bills Anweisungen und begleiten Sie ihn. Beachten Sie, dass Sie nach dem geglückten Schuss und dem Nachladen John wieder aktivieren müssen, bevor Sie mit ihm in das Gebäude hi-nabklettern können. Ergreifen Sie Ihre Uhr (1) und legen Sie diese vor der Scheune auf den Boden. Stellen Sie die Uhr auf fünf Sekunden ein. Klingelt sie, stecken Sie das gute Stück wieder ein und laufen nach Osten weiter. Blenden Sie Bills (2) Sichtkegel ein (Klick auf Fernrohr oder [ALT].) Kriechen ([C]) Sie jetzt den Hang rechts hinauf. Sind Sie oben (bei 3) angelangt, schlagen Sie Bill bewusstlos. Satteln Sie das Pferd (4) und steigen Sie auf.




1: Ein alter Freund

### 2: Southern Comfort

Dies ist Ihre erste richtige Mission. Sie sollen zusammen mit Sam fliehen. Da dieser bewusstlos ist, müssen Sie den Weg erst freiräumen und ihn dann zu den Pferden tragen. Erledigen Sie die Cowboys (bei 1 und 2) mit einem Messerwurf aus dem Hinterhalt und tragen Sie die Leichen zu Ihrem Startpunkt zurück. Schleichen Sie sich nun von hinten an die Scheune (3) heran und betreten Sie diese. Klettern Sie auf den Dachboden und schneiden Sie den Heuballen mit Ihrem Messer los, um die Gegner unter Ihnen ins Reich der Träume zu schicken. Verfrach-




ten Sie die Körper hinter das Haus, damit die Sklaven nichts bemerken; diese würden ansonsten die Aufseher alarmieren!

Setzen Sie Ihren Weg (zu 4) fort. Sobald der dortige Feind nicht in Ihre Richtung sieht, schlüpfen Sie schnell in das Innere des Hauses. Lassen Sie ihn vorbeilaufen und treten Sie hinaus, sobald er woanders hin blickt.



Stehen Sie (bei Punkt (5)) erst auf, wenn der Gegner seinen Blick nach Süden wendet!

Mit einem Messerwurf schalten Sie ihn aus. Kriechen Sie hinter das Gehege (bei 5) und erledigen Sie den Gegner, sobald er Ihnen den Rücken zuwendet. Achten Sie darauf, dass der Feind südlich davon nicht in Sichtweite ist.

Ziehen Sie den Körper hinter das Haus und erledigen Sie den südlich stehenden Feind mit Hilfe der Uhr. Um die Wegpatrouille (6) zu beseitigen, lauern Sie ihr zunächst (bei 7) auf und tasten sich an die Ostseite der Hütte (8) heran. Hat die Patrouille ihr westliches Ziel erreicht, erledigen Sie sie mit dem Messer. Die Sklaven werden jedoch aufmerksam; bringen Sie den Körper daher schnell in eine ruhigere Umgebung. Tasten Sie sich Gegner für Gegner nach Süden vor.

Vorsicht: Im Feld dürfen Sie sich der Vogelscheuche nicht nähern, sonst verraten die aufgescheuchten Krähen Ihre Anwesenheit. Im Feld (9) lassen sich sowohl die Körper der Gegner, als auch der von Sam verstecken. Locken Sie den Gegner am Eingang des großen Gartens mit der Uhr heran und werfen Sie aus einer anderen Richtung Ihr Messer. Genauso verfahren Sie (bei 10): Platzieren Sie die Uhr nördlich des Gartenpavillons. Sobald der auf der Veranda sitzende Cowboy aufsteht, können Sie von Osten her Ihr Messer werfen.

Hetzen Sie hinter der Hecke über die Wiese (11). Erledigen Sie den Aufseher bei den Ställen (12) mit dem Messer; die Wache vor dem Haus wird dadurch aufgeschreckt. Strecken Sie sie mit einigen Revolverschüssen nieder und bringen Sie Sam zum Wassertrog vor den Ställen (12). Steigen Sie mit beiden Helden auf. Galoppieren Sie über die Straße (13) in die Freiheit.

### 3: Rauchzeichen

In diesem Tutorial lernen Sie Sams Fähigkeiten kennen. Folgen Sie den Anweisungen, dann zerbröseln Sie mit der alten Gatling den Wagen. Platzieren Sie das Pulverfass vor der Steinbarriere, legen Sie eine längere Pulverspur und zünden sie diese an. Reiten Sie danach durch den nun offenen Canyon.

### 4: Hängt ihn höher!

John haut den Pfarrer (1) vom Pferd; Sam fesselt ihn. Nun kümmern Sie sich um den Cowboy (bei 2): Ist die Luft rein, stellt Cooper seine Uhr und platziert sie an der Südecke des Schuppens. Verstecken Sie sich im Haus. Sobald die Wache sich nähert, treten Sie hinter ihr aus dem Haus und setzen zum Messerwurf an. Ziehen Sie den Körper zur Westseite des Hauses.

Sobald die Wache auf dem Balkon nicht hinsieht, verstecken Sie Sam im Schuppen (3), während Cooper sich an die Ecke (4) stellt. Sobald die Wache hinabkommt, um nachzusehen, postieren Sie Cooper näher am Schuppen. Sobald der Gegner dann um die Ecke sieht, werfen Sie das Messer und ziehen die Leiche in den Schuppen.

Nun muss Z1 ruhig gestellt werden: Schlagen Sie ihn bewusstlos, sobald er nach Osten sieht und zerren Sie ihn in das Store-House hinein. Im Haus warten Sie mit John ab, bis die Patrouille vorübergezogen ist. Eilen Sie anschließend in den Schuppen (bei 5). Warten Sie nun auf die Patrouille, die um die Häuser zieht. Sobald Ihr Opfer vor dem Schuppen verharrt und nach Westen sieht, erledigen Sie es von hinten und ziehen es in die gute Stube.

Lassen Sie Sam zu John aufschließen. Jetzt gehen (!) Sie mit Cooper gemächlich zu Position (6). Werfen Sie das Messer auf den Cowboy neben dem TNT-Fass und holen Sie dieses mit Sam ab. Ziehen Sie die Leiche hinter die Westwand des Hauses. Laufen Sie mit John zur nordöstlichen Kreuzung und lassen Sie sich das Sichtfeld der Wache (7) anzeigen. Sobald der Wachposten seine Augen auf die Dame am Balkon richtet, rennen Sie an ihm vorbei zur Scheune im Südosten. →




→ Lauern Sie dem Cowboy, der seine Runden um das Grundstück zieht, (am besten bei 8) auf und lassen Sie den Körper an der Ostwand liegen. Sieht die Wache (7) wieder zur Dame hoch, tauschen Sam und John die Positionen.

Sollte Zivilist Z1 wieder zu sich gekommen sein, setzen Sie ihn nochmals außer Gefecht und verstecken ihn. Jetzt gehen Sie über die Veranda nordöstlich von Ihnen hinter die Häuser (9). Achten Sie dabei auf die Dame auf dem Balkon darüber. Erledigen Sie die drei Wachen im Norden der Karte, die beiden Patrouillen sowie die Torwache im Nordwesten per Messerwurf. Der Sattel für das Pferd neben dem Tor wird vom Gegner südlich davon bewacht. Kriechen Sie langsam an ihn heran und erledigen Sie ihn mit dem Messer. Satteln Sie das Pferd, lassen Sie es jedoch an Ort und Stelle stehen. Nun sind die zwei Reittiere im Nordosten einfach zu erreichen; der Sattel für den zweiten Gaul liegt in unmittelbarer Nähe. Kriechen Sie mit Cooper (zu 10) hinüber.

Sam legt mit dem TNT-Fass eine Pulverspur von Docs Wagen bis zur Südostecke der Scheune. Sollten Sie nicht ohnehin regelmäßig gesichert haben, speichern Sie nun auf jeden Fall ab. Zünden Sie die Spur an und flüchten Sie hinter der Scheune entlang über die Hinterhöfe nach Norden zu Punkt (11), um beim folgenden Spektakel unentdeckt zu bleiben. Sobald der Wagen hochgeht, rennen die meisten Gegner nach Süden. Warten Sie solange, bis sich nur noch der Sheriff, der Doc und ein weiterer Feind beim Galgen aufhalten. Sieht der Sheriff nicht zu John, geht (!) dieser zu dem Kistenhaufen (bei 12) und duckt sich darunter. Sieht der Sheriff wieder her, wird er hinter dem Haufen eine Gestalt ausmachen und seinen Posten verlassen. Rennen Sie jetzt zu Punkt (13); der Sheriff wird John folgen



Verstecken Sie John hinter den Kisten, wird der Sheriff nur misstrauisch, schießt aber nicht. Das ist Ihre Chance, nutzen Sie sie!

und in sein Messer laufen.

Hasten Sie zurück zum Galgen und nähern Sie sich der zweiten Wache gehend. Erledigen Sie sie von Norden her mit einem Messerwurf. Bevor Sie etwas anderes unternehmen, verfrachten Sie den Körper zu dem des Sheriffs. Jetzt schneiden Sie Doc vom Galgen los. Lassen Sie John den Doc in das Büro des Sheriffs (14) begleiten. Dort schlagen Sie den Zivilisten Z2 bewusstlos. Doc ergreift seinen Mantel. Nun flüchten Sie mit allen drei Helden nach Norden zu den gesattelten Pferden. Verlassen Sie die Stadt über die Straße (bei 15).

## 5: Doc McCoys Hütte

Folgen Sie den Anweisungen und lernen Sie dabei Doc Fähigkeiten näher kennen.

## 6: Gefährlicher Einsatz

Beachten Sie, dass Ihnen auf der Mini-Map die Schatten, in die Sie sich zurückziehen können, als blaue Flächen angezeigt werden. Sie starten Ihre Mission bei (1). Sie müssen gleich zu Beginn schnell agieren und Ihre Uhr an der Hausecke ablegen; verstecken Sie sich wieder in den Schatten. Die Wache nordöstlich von Ihnen sieht nach dem Rechten. Werfen Sie das Messer. Bleiben Sie an Ort und Stelle; falls zwei weitere Gegner (und eventuell auch der berittene Feind) aufmerksam geworden sein sollten und in die Gasse kommen, schießen Sie aus den Schatten drauflos, sobald die Gauner ihren toten Kameraden sehen.

Holen Sie alle Pferde über die Hauptstraße in Ihre Gasse, da sie diese zur Flucht benötigen. Seien Sie unbesorgt, falls die Gegner diese zu einem Ausritt abholen: Danach werden die Tiere wieder dorthin zurückgebracht. Verstecken Sie jetzt Doc und Sam in den Schatten bei (2), legen Sie bei (3) Ihre Uhr ab, um die Wache am Ortsausgang aufmerksam zu machen und verschwinden Sie ebenfalls (zu 2).

Schleichen Sie sich von hinten heran. Sobald der Gegner zur Uhr blickt, werfen Sie Ihr Messer. Verstecken Sie den Körper in den Schatten (2). Achten Sie nun auf die Patrouille nordöstlich des Zivilisten Z1. Befindet sie sich im nordöstlichen Bereich der Straße, schlagen Sie Zivilist Z1, der ab und an sein Haus verlässt, bewusstlos. Bringen Sie ihn dann zu Sam, der ihn fesselt. Jetzt können Sie ungestört die bereits erwähnte Straßenwache ausschalten: Legen Sie sich mit Doc hinter den Waffentisch (bei 4) und warten Sie.

Hat die Straßenwache ihren südwestlichsten Punkt erreicht, werfen Sie eine Gasphiole, bevor der Cowboy einen Schuss abgeben kann. Cooper bringt den Gegner in die Gasse; Sam knebelt ihn. Bringen Sie Doc zu seinen Kameraden und machen Sie mit Cooper in der Nähe der Balkonwache (bei 5) auf sich aufmerksam (nicht sehen lassen, nur in die Nähe des Balkons rennen, um Lärm zu verursachen und um gelbes Sichtfeld des Gegners zu aktivieren). Verstecken Sie sich im

6: Gefährlichen Einsatz

Gebäude (6); Wache (7) wird für (5) nach dem Rechten sehen und direkt an Ihnen vorbeilaufen; zücken Sie das Messer und verstecken Sie Ihr Opfer wie gewohnt in den Schatten. Achten Sie auf den Cowboy am Balkon (an der Straße nach Nordosten), während Sie durch Eingang (8) mit John das Gebäude betreten. So erreichen Sie mühelos den Balkon und können sich um die Wache (5) kümmern (in der Kiste: Zielfernrohr für Doc!).


Platzieren Sie die Uhr hier, hört sie der Feind (bei 3) und nähert sich unvorsichtigerweise.

Speichern Sie ab. Nun rennt Cooper zu Punkt (9) und schaltet die beiden Zivilisten Z2 und Z3 mit der Faust aus. Tragen Sie Ihre Opfer die Südstraße hinab und lassen Sie sie von Sam knebeln. Ein leichtes Opfer für Sie ist die Wache (10). Kriechen Sie von hinten an sie heran und werfen Sie Ihr Messer. Beseitigen Sie nun die drei in der Nähe des Kais umherlaufenden Feinde mit Hilfe des Doktors: Locken Sie sie mit der Uhr weitestmöglich nach Westen. Platzieren Sie den Doktor vor dem Klohäuschen neben dem kurzen Steg. Wenn nun der neugierige Widersacher in Ihre Richtung kommt, greifen Sie entweder zum Scharfschützengewehr (lassen Sie ihn möglichst nah herankommen, bevor Sie abdrücken) oder werfen Sie das Betäubungsgas (vergessen Sie in dem Falle nicht, den Gegner zu fesseln).

Denken Sie daran, dass Sie tote Körper als Köder benutzen können. Locken Sie die sitzende Wache (11) an, indem Sie mit Cooper links neben den Pferdewagen (bei 12) laufen und dann in Richtung Doc rennen. Schließlich erledigen Sie den Schurken durch eine der oben erwähnten Methoden. Sie können das Schiff über den Holzstapel (bei 13) betreten. Rennen Sie nicht auf das Deck, da die Gegnerschar im Nordosten sonst aufmerksam wird. Der Doc findet neues Betäubungsgas (bei 14). Speichern Sie erneut ab.

Kriechen Sie mit John und Doc zur Treppe (bei 15) vor und bleiben Sie liegen. Speichern Sie. Sam startet ein Ablenkungsmanöver (bei 16), indem er von dort aus seine Dynamitstange zu den Gegnern (bei 17) hinüberwirft.

Anschließend rennen Sie mit ihm in Richtung (18). Durch den Knall aufgeschreckt, verlässt das Gros der Feinde ihren Posten vor der Schiffsrampe. Dadurch wird es für Doc und Cooper wesentlich einfacher, nach oben zu rennen und den Kabinenflur durch die Tür (bei 19) zu betreten. Dort wird Sie eine Kabinenbewohnerin durch ein Fenster sehen und Alarm schlagen. Die feindlichen Cowboys kehren auf ihren Posten zurück und verbarrikadieren sich hinter den Kisten, um Sie gebührend zu empfangen. Stellen Sie Doc und John vor Kates Zimmertür (20) ab und warten Sie, bis eventuelle Verfolger von Ihnen abgelassen haben. Sollte Ihnen zufällig ein Gegner in die Kabinengänge folgen, werfen Sie Johns Messer. Steuern Sie Sam nun in die Schatten am Startpunkt und halten sie mit ihm die vier führerlosen Pferde beisammen. Lassen Sie Doc das Schloss knacken, John schneidet Kate dann vom Stuhl los.

Kriechen Sie mit Ihren drei Helden nach draußen. Sind dort einige Gringos unter dem Boot positioniert, können Sie diese ausschalten, indem Sie das Seil (bei 21) durchschneiden.

Das macht die gleich stattfindende Flucht wesentlich einfacher. Kriechen Sie jetzt weiter, bis Sie sich vor der Treppe nach unten (22) befinden. Speichern →


Schiff ahoi! Durchtrennen Sie das Bootsseil, landet die Nussschale auf den Männern.

→ Sie. Nun rennen Sie nach unten, ohne das Feuer zu erwidern und verlassen das Schiff über den Holzstapel. Laufen Sie den nun gegnerfreien Fluchtweg (über 18) nach Süden und schwingen Sie sich bei Sam auf die Pferde. Verlassen Sie die Stadt (bei 23).

## 7: Die Waffen einer Frau

Legen Sie für den Bauern eine Spielkarte an den drei mit X markierten Punkten ab (die erste nahe beim Gegner) und laufen Sie nach Norden, damit er Ihnen folgt. Hat John ihn k.o. geschlagen, schnappen Sie sich das Kleid von der Wäscheleine. Jetzt becircen Sie die nahe Wache mit Ihrem Strumpfband, danach blenden Sie den nächsten Gegner (4) mit dem Spiegel, während die anderen nach Nordwesten rennen. Hasten Sie hinterher. Der Sheriff beauftragt seine Männer, nach Ihnen Ausschau zu halten. Für diese Unverschämtheit nähern Sie sich ihm von Westen her und verpassen ihm einen kräftigen Tritt. Zum Glück kommt der Zug nach El Paso pünktlich ...

## 8: In der Höhle des Löwen

Achtung: In dieser Mission dürfen Sie niemanden umbringen! Fesseln Sie jeden erledigten Gegner möglichst schnell. Um die Wache (1) aus dem Gefecht zu ziehen, postieren Sie Cooper (bei 2), zeigen mit Kate etwas Bein und laufen mit ihr nach Osten. Folgt der lüsterne Mann ihr, schneidet Cooper ihm den Weg ab, schlägt ihn nieder und trägt ihn in die Südostecke der Karte. Dort knebelt Sam ihn. Cowboy (3) wird auf Sie aufmerksam, sobald Sie sich am Zaun (bei 2) positionieren. Kommt er näher, verschwinden Sie hinter der Hauswand. Danach wird Ihr Gegner um den Zaun gehen und wie Feind (1) von Westen kommen. Lassen Sie Ihre Faust sprechen.


Gutes Versteck: Lauern Sie hier den Banditen auf und schicken Sie diese schlafen.

Ein Reiter (4) galoppiert im westlich gelegenen Canyon auf und ab. Verstecken Sie Doc hinter einem der Steine westlich von Position (1) und werfen Sie eine Gasphiole, sobald der Gegner in Ihre Nähe kommt. Cooper und Sam folgen. Reiten Sie das Pferd zur Südwestecke der Karte und bringen Sie den gefesselten Gegner ebenfalls dorthin. Bei Widersacher (5) ist es einfacher: Wenn Sie mit John am Westrand der Karte nach Norden kriechen, sind Sie nicht im Blickfeld des Gegners und schaffen es unauffällig bis zur Hütte, wo Sie ihn von links mit Ihren Fäusten überraschen.

Verstecken Sie den Körper in der Hütte und warten Sie dort ab. Wache (6) wird bald die Abwesenheit seines Partners bemerken und sich der Hütte nähern. Läuft er wieder nach Nordosten zurück, stürmen Sie aus der Hütte und ziehen ihn aus dem Verkehr. Bringen Sie ihn ebenfalls in die Hütte. Kriechen Sie mit Kate oder John über den kleinen Holzübergang möglichst nah zu den Cowboys (bei 7) hinüber. Schlagen oder treten Sie zuerst den linken der beiden, da dieser dann auf seinen Kumpel fällt. So gewinnen Sie Zeit, um auch diesen ins Reich der Träume zu schicken. Kehren Sie zur Südwestecke der Karte zurück.

Cooper rennt jetzt allein die Straße nach Osten entlang und erweckt so die Aufmerksamkeit der beiden Torwachen. Hasten Sie zu (2) zurück. Einer der beiden wird zum Tor zurückkehren, während der andere nach dem Rechten sieht. Schlagen Sie ihn k.o. Nach kurzer Zeit wird ein Kollege Ihres Opfers dessen Abwesenheit bemerken und sich in Ihre Richtung begeben. Erledigen Sie ihn auf die gleiche Weise. Ziehen Sie jetzt Ihre Kumpel nach; diesmal jedoch über den steinigeren Boden südlich der Straße. Sam fesselt die Leute. Mit nachfolgender Vorgehensweise erledigen Sie mit etwas Glück fast alle Gegner im Eingangshof auf einen Streich:

Speichern Sie ab und postieren Sie Doc McCoy (liegend) bei (9), Sam bei (2) und Kate (liegend) bei (10); Cooper lassen Sie in der Hütte. Sam wirft sein Dynamit über den Zaun auf den Boden östlich des Doktors. Vom Knall aufgeschreckt, verlassen fünf bis sechs Wachen den ersten Innenhof. Liegt Doc richtig verborgen, bleibt er unbemerkt. Versuchen Sie nun, durch den Wurf einer Gasphiole möglichst viele Feinde zu erwischen.

Geht Ihnen einer durch die Lappen, stehen immer noch Kate und Cooper auf Position, um ihn bewusstlos zu schlagen. Ist die Luft rein, fesseln Sie mit Sam geschwind die Gegner, bevor diese wieder aufstehen können.

Holen Sie mit Doc den Gasnachschub (bei 11). Cooper kriecht nun im Alleingang zu (12) hinüber. Bald wird die Patrouille hinter dem Zaun misstrauisch und nähert sich dem Wagen. Flüchten Sie (zu 13). Lassen Sie den Gegner das Tor passieren und setzen Sie ihn außer Gefecht. Jetzt positionieren Sie Doc bei (14). Werfen Sie



8: In der Höhle des Löwen

eine Gasphiole auf die beiden Gringos hinter der Mauer. Kommt nun die Nachbarwache von Norden hinzu, ist direkt die nächste Phiole fällig.

Fesseln Sie die drei Widersacher und verstecken Sie sie im Haus (neben 13). Locken Sie jetzt die beiden stehenden Wachen (bei 15) ebenfalls durch das Tor (bei 13) und verfahren Sie wie üblich. Um die sitzende Wache (16) auszuschalten, kriechen Sie so nah wie möglich an die Ställe heran, rennen dann los und schlagen zu. In den Kisten wartet ein Scharfschützenfernrohr für Doc und ein TNT-Fass für Sam. Postieren Sie Kate links neben der Tür (bei 17) und platzieren Sie das Fass vor dem Tor (18). Legen Sie eine Pulverspur bis zum Haus nördlich davon, zünden Sie diese an und verschwinden Sie dann in dem Gebäude. Wählen Sie Kate an. Durch den Knall verlässt ein weiterer Feind die Hütte (17) und fängt sich unmittelbar einen Tritt von Kates Stiefel ein. Die Widersacher im letzten Hof haben sich nun feige hinter den Kisten verschanzt.

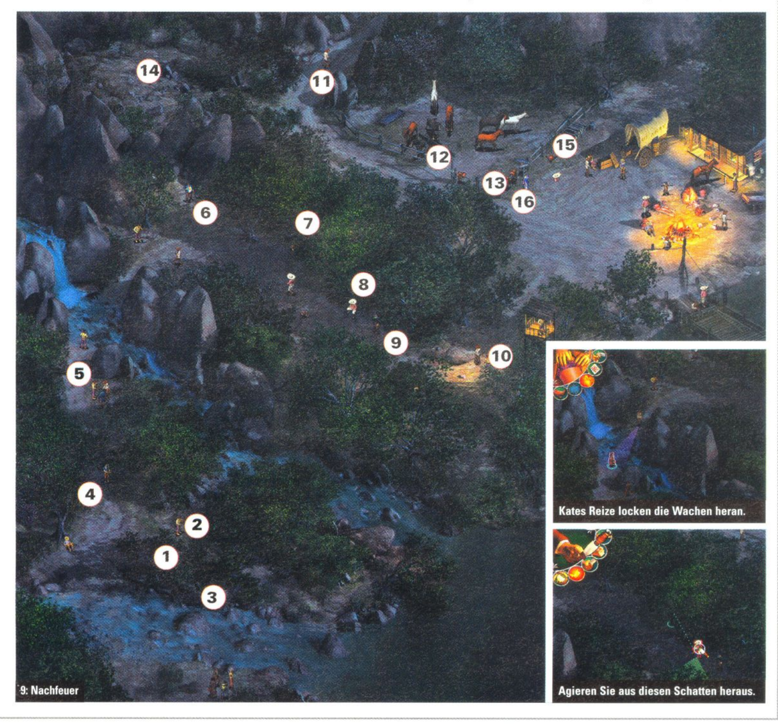
Locken Sie den Gegner (19) aus dem Tor heraus und erledigen Sie ihn. Kriechen Sie nun mit Doc (bei 19) in Deckung und füllen Sie Ihren Phiolenvorrat erneut auf. Werfen Sie eine davon sofort zu dem Gringo im Nordosten hinüber. Tasten Sie sich zur nächsten Deckungsmöglichkeit vor und benutzen Sie das restliche Gas. Kate becirct die restlichen Gegner und verpasst ihnen Tritte. Bei (20) wird die Tür vor Ihnen aufgerissen. Platzieren Sie Cooper am rechten Türrand und zielen Sie auf den Kronleuchter über den Gegnern. Fesseln Sie jeden und begeben Sie sich mit allen in das rechte Büro.

## 9: Nachfeuer

Stiefeln Sie mit Cooper unbemerkt zu (1). Sobald die Wache (2) ihren östlichsten Punkt erreicht hat, werfen Sie das Messer und zerren den Körper zu (3). Ebenso verfahren Sie mit Wache (4). Locken Sie die Gegner (bei 5) nach und nach mit Kates Hilfe (zeigen Sie Bein) nach Süden und lassen Sie Cooper von Osten her ganze Wurfarbeit leisten. Kates Strumpftaktik klappt ebenfalls bei allen Wachen nordöstlich des Wasserfalls; nur Wache (6) zeigt sich störrisch und muss aus nächster Nähe mit dem Messer erledigt werden. Hierzu schleichen Sie sich mit Cooper über die Nischen im Berg möglichst nahe heran.

Lauern Sie (bei 7) den beiden Patrouillen auf, die auf der Straße nach Südwesten herumlaufen, und holen Sie sie mit Kate in die Schatten. Sind die beiden erledigt, schleichen Sie sich direkt an den Baum neben Wache (8) und werfen das Messer. Der angeschlagene Mexikaner wird empört in die Schatten laufen, wo Sie ihn aus dem Weg räumen.

Lassen Sie sich den Sichtkegel von Wache (9) anzeigen und holen Sie in einem günstigen Moment Ihr Messer wieder. Auch diese Wache erledigen Sie per Messerwurf und ziehen ihn zu den anderen Körpern. Nun locken Sie den linken der beiden Cowboys (bei 10) mit Kate an und beseitigen ihn. Sobald der Posten auf dem Hochsitz nach unten kommt, werfen Sie mit Doc die Gasphiole (zu 10) hi- →




9: Nachfeuer

Kates Reize locken die Wachen heran.

Agieren Sie aus diesen Schatten heraus.

→nüber, ziehen die nun Bewusstlosen nach Westen und fesseln sie. Unter den Bäumen setzen Sie Ihren Weg (zu 11) fort, betören die Wache und verpassen ihr einen Tritt. Sam begibt sich zu Ihnen und fesselt den Gegner.

Achten Sie auf die Patrouillen um das Lagerfeuer. Zerschneiden Sie das Seil (12). Satteln Sie jetzt noch vier der acht Pferde mit den Sätteln (bei 13) und führen Sie sie, mit drei unbesattelten Pferden im Schlepptau, langsam (!) zu (14). Der Sattel für das letzte Pferd wartet bei (15). Warten Sie, bis der Mexikaner nicht mehr nach Westen sieht und gehen oder kriechen Sie schließlich zu (15). Der dortige Sattel passt dem letzten Gaul wie angegossen. Führen Sie diesen ebenfalls zu (14). Sobald die Mexikaner-Patrouille wieder zum Lagerfeuer zurückkehrt, schneiden Sie den Soldaten (16) vom Pfahl los, schlagen ihn bewusstlos und bringen ihn schnellstens zu (14), bevor Sie entdeckt werden.

### 10: Wiegenlied für vier Kanonen

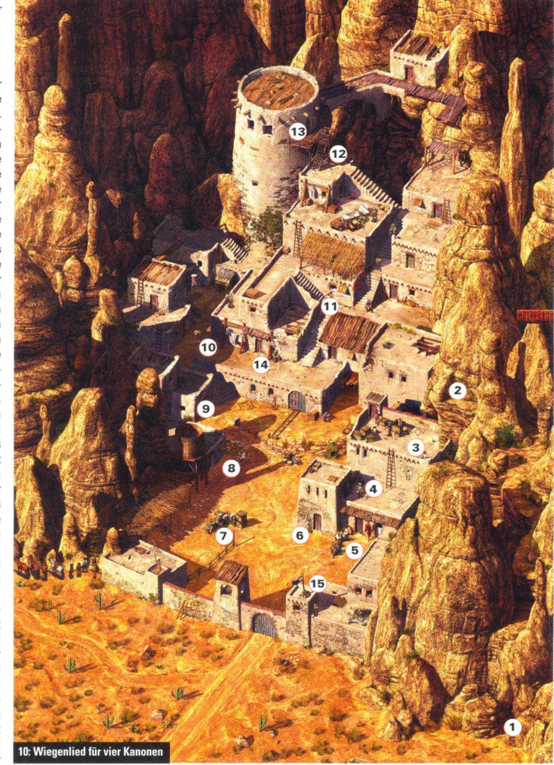
Gehen Sie mit Cooper dicht an der Mauer entlang zu (1). Achten Sie auf die Sichtkegel der Wachen. Klettern Sie (bei 2) hinauf und erledigen Sie die Wache (3) von oben mit dem Wurfmesser. Lassen Sie die restlichen Cowboys in Ruhe und klettern Sie zu (4). Schalten Sie die beiden besoffenen Mexikaner mit dem Messer aus. Klettern Sie die Luke hinab, meucheln Sie Wache (5) mit dem Messer aus nächster Nähe und schleppen Sie den Körper ins Haus, bevor der Kollege etwas merkt. Vom Dach aus betreten Sie nun den kleinen Turm neben Ihnen und verlassen diesen im Erdgeschoss. Erledigen Sie Wache (6) und zerren Sie sie hinein. Dem aufgebrachten Mexikaner, der unerwartet eintrifft, werfen Sie das Messer entgegen, sobald er sich in der östlichen »Gasse« (neben Posten 5) befindet.

Von der Hausecke (bei 6) aus bewerfen Sie die Wache (7) mit dem Messer. Öffnen Sie langsam das Eingangstor für Ihre Mitstreiter und beordern Sie diese in das Haus (bei 6). Beachten Sie jetzt die Wache (8) und machen Sie einen großen Bogen um ihren Sichtkegel. Kriechen Sie hinter den Kisten (bei 7) in Deckung. Kate schleicht sich in die Ställe (westlich von 7).

Locken Sie jetzt nacheinander so viele Wachen wie möglich mit Kates Reizen zu den Ställen heran und verteilen Sie Tritte. Cooper zieht die Gegner hinter die Kisten seiner jetzigen Position. So befinden sich bald nur noch im bebauten Bereich Gegner. Ziehen Sie Ihre Leute unbemerkt in Haus (8). Jetzt kriechen Kate und Cooper zu (9) weiter. Platzieren Sie Kate auf der Treppe und werfen Sie eine Karte nach oben, um den Feind (10) anzulocken.

Zeigen Sie dann wieder Bein und setzen Sie den Mann außer Gefecht. Cooper zieht ihn in die Hütte (9). Eine Wache vom Dach wird bald aufmerksam. Verstecken Sie sich in der Hütte (9). Sobald der Schurke die Treppe neben Ihnen herunterrennt, erledigen Sie ihn. Becircen Sie die Mexikanerpatrouille an der Treppe. Kates Tritt genügt hier allerdings nicht; sobald der Gegner sich nähert, muss Cooper das Messer sprechen lassen. Erledigen Sie die sitzende Wache per Messerwurf, Gegner (11) becircen Sie und verstecken ihn anschließend im Haus (über 14). Bleiben Sie mit Cooper im selben Haus. Verlassen Sie es durch die Tür mit dem Strohdach, sobald der ehemalige Gesprächspartner Ihres Opfers nach seinem Kameraden sucht und Ihnen in die Arme läuft. Platzieren Sie Doc (bei 10) und werfen Sie Ihre Gasphiole auf das Dach rechts neben Ihnen. Erledigen Sie die beiden Bewusstlosen mit Cooper endgültig. Klettern Sie nun klammheimlich mit allen Leuten zu (12) empor.

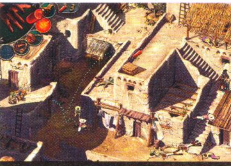
Auf dem Dach mit den drei Wachen müssen Sie kriechen. Oben legen Sie die Uhr unter die Treppe und erregen so die Aufmerksamkeit eines Mexikaners im Turm. Sobald er die Treppe herunterrennt, werfen Sie das Messer. Speichern Sie ab. Doc knackt das Türschloss des Turms (13). Sie sehen den darin herumlaufenden Sanchez. Das Überraschungsmoment muss sitzen! Sobald er rechts neben dem Pfosten steht und sich kratzt (!), stürmen Sie hinein und schlagen ihn k.o., bevor er schießen kann. Fesseln Sie ihn. Speichern Sie erneut. Jetzt verbarrikadieren Sie sich mit allen Leuten im



10: Wiegenlied für vier Kanonen

Turm und verstecken sich unter dem Fußboden (Treppe hinabsteigen). Haben alle eingetroffenen Gegner ihre Positionen bezogen, setzen Sie mit Kate den ersten Mexikaner mit dem Strumpfbandtrick außer Gefecht. Jetzt rüsten Sie sich für Ihre Flucht: 10 Gasphiolen, 6 Sniperkugeln und 15 Dynamitstangen warten im Turm auf Ihre Männer.

Das Dynamit ist ein wichtiger Faktor bei der jetzigen Flucht: Dank des Sprengstoffs können Sie sich bis in den Hof durchschlagen. Die Feinarbeiten werden von Kate und Cooper erledigt. Im Hof erledigen Sie von Position (14) aus die Wachen auf den Dächern, im Innenhof selbst benutzen Sie die Scharfschützenmunition. Mit dem Gas erledigen Sie die Wachen auf den Mauern, indem sie sich anpirschen. Ist die Luft rein, schleppen Sie Ihre Leute und Sanchez zu den Pferden; auch diese Mission ist gelöst!



**Mit gut gezielten Dynamitstangen-Würfen können Sie die Gegnerzahl flott dezimieren!**

## 11: Hinterhalt am Schlangenpass

Klettern Sie mit Cooper die westlichen Felsen (1) hinauf. Oben bewerfen Sie den hinteren Mexikaner mit dem Messer und schlagen den vorderen schnell k.o.. Nehmen Sie Ihr Messer wieder an sich und geben Sie dem Bewusstlosen damit den Rest. Sobald die Wache (3) im Norden ist, klettern Sie an der Westwand herab und lauern ihr an Ort und Stelle auf. Ziehen Sie den Körper hinter die Erhöhung und überraschen Sie ebenfalls den ratlos anrennenden Kollegen. Kehren Sie zu Ihren Leuten zurück.

Locken Sie den Cowboy (4) mit Kate möglichst weit von seinem Posten weg. Treten Sie ihn bewusstlos und verstecken Sie mit Cooper den Körper bei den Pferden. Warten Sie dort mit allen Ihren Helden, bis der Posten (5) nach seinem Kollegen sucht. Findet er ihn im Canyon nicht, läuft er zurück nach Norden. Doc folgt ihm rennend, bis etwa zu Punkt (4). Ihr Opfer wird (bei 6) seine Mannschaft zusammentrommeln. Sobald alle auf einem Fleck stehen, werfen Sie ein Fläschchen auf die besagte Stelle und schon haben Sie die Gegner im Griff.

Zücken Sie Johns Messer und erledigen Sie jedes bewusstlose Opfer. Schleppen Sie die Leichen in den Canyon (bei 4). Becircen Sie mit Kate die Patrouille (bei 7) und locken Sie sie aus dem Blickfeld der Wache (8) heraus, bevor Sie sie erledigen und abtransportieren. Mit Docs Scharfschützengewehr beseitigen Sie den nächsten Gegner (8). Gringo (9) fällt wieder auf Kate herein, die ihn nach Süden lockt. Sam wirft nun eine Stange Dynamit mitten in die Gruppe (bei 10) und landet einen Volltreffer. Rennen Sie mit allen Helden zu (11) und erledigen Sie von dort eventuelle Verfolger mit geballter Feuerkraft. Die restlichen Gegner, ausgenommen die fest positionierten Wachen, locken Sie zu (11) und erschießen sie. Ist die Luft rein, nähern sich Ihre Leute den Felsen (bei 10) und ballern von dort auf die Wache (12). Wieder verharren Sie an Ort und Stelle und erledigen alle Verfolger, bis sich die Lage beruhigt hat.

Doc wirft eine Gasphiole zu den Wachen (bei 13) und Sie geben ihnen mit Cooper den Rest. Doc legt sich sodann auf die Lauer und erschießt (14) per Scharfschützengewehr. Erledigen Sie die restlichen Wachen nördlich von Ihnen. Sollten sich noch Gegner unmittelbar westlich der Brücke befinden, kann Sam diese mit dem Maschinengewehr auf dem Turm erledigen. Gehen (!) Sie jetzt über die Brücke und kriechen Sie mit Sam und Doc zu (15) vor. Dort wartet neue Scharfschützenmunition und ein TNT- →

**11: Hinterhalt am Schlangenpass**

→ Fass auf Sie. Erledigen Sie den Mexikaner neben dem Tor. Jetzt positionieren Sie Doc (bei 16) und stellen seine Attrappe auf. Erledigen Sie von hier aus so viele Gringos wie möglich. Die Attrappe wird die Trefferquote der Gegner erheblich verringern.

Letztendlich servieren Sie mit Sam, John und Kate den Rest im Süden ab. Schwingen Sie sich auf die Pferde (bei 17) und nehmen Sie Sanchez ins Schlepptau. Ein letzter Gegner erscheint plötzlich (bei 18) mitsamt Maschinengewehr; er sollte jedoch kein allzu großes Problem darstellen. Jagen Sie dann die Felsen (bei 19) mit dem TNT-Fass hoch und galoppieren Sie in die Freiheit.

## 12: Flucht aus El Paso

Verstecken Sie sich unbemerkt im Haus (1) und erledigen Sie die Wache (2) mit dem Messer, sobald sie neben Ihnen steht. Verstecken Sie die Leiche im Haus und verlassen Sie es zur Straße. Beseitigen Sie den Cowboy (bei 3) und verstecken Sie ihn; der Zivilist sollte, sofern er aufmüpfig wird, bewusstlos geschlagen und ebenfalls versteckt werden. Bei (4) wartet Sam auf Sie. Speichern Sie ab.

Zurück in der Hütte (1) warten Sie ab, bis die Postkutsche die Straße entlangfährt und laufen in ihrem Schutz bis zu Haus (5), das Sie schließlich mit Cooper durch den Hinterausgang verlassen. Lauern Sie in Gebäude (6) der Patrouille per Messerwurf auf und verstecken Sie sie im Haus. Erledigen Sie ebenso den Soldaten (bei 7) und verstecken Sie ihn im Schuppen daneben, bevor sich die Zivilisten rechts genähert haben. Zuletzt ist der Gegner am Brunnen (8) an der Reihe. Wurde er weggeräumt, holen Sie Doc (bei 9) ab und begeben sich schließlich zu dritt zu (10). Doc und John schleichen sich nach Süden. Dort wirft McCoy eine Gasphiole auf Stelle (11), sobald sich beide Wachposten dort aufhalten. Der Posten (12) wird aufmerksam; sobald er bei den Körpern angelangt ist, verpasst ihm Cooper sein Messer. Verstecken Sie alle Körper in den Toiletten und fesseln Sie sie dort – falls noch nötig. Jetzt geht es auf den vorherigen Posten von Cowboy (12). Von dort aus wirft Doc eine weitere Phiole zu dem Kaffeekränzchen der drei Gegner unter ihm (13). Auf dem Balkon des benachbarten Hauses wartet Gasnachschub für den Doc.


Werfen Sie eine Phiole vom Hausdach hinab. Links wartet bereits der Nachschub auf Sie.

Cooper kriecht nun hinter den Posten an der südlichen Hausecke vorbei zu (14) hinüber. Machen Sie einen großen Bogen um die Zivilisten. Die beiden Damen sind harmlos; lediglich der Mann wird Sie gegebenenfalls verpfeifen. Holen Sie Kate (14) ab und kehren Sie mit der gesamten Mannschaft zu Haus (5) zurück.

Sam bleibt im Haus, während Doc, Kate und Cooper auf die nächste Kutsche warten. Sobald diese sich auf Ihrer Höhe befindet, schleudern Sie eine Gasphiole zu den Soldaten (bei 16) hinüber und flüchten nach Süden. Arbeiten Sie sich in die Scheune (17) vor. Sobald die Südwestpatrouille hineinsieht, werfen Sie das Messer und ziehen den Körper hinein. Haben Sie unbemerkt (18) erreicht, schleudern Sie die nächste Gasphiole auf die Schurken südlich und eine weitere, sobald der östliche Wächter dazukommt. Geben Sie den Männern mit Coopers Messer den Rest. Führen Sie nun die drei Pferde ganz nach rechts (zu 19), damit sie von den Soldaten nicht mitgenommen werden. Verstecken Sie Doc und Kate im Haus (19) und kehren Sie mit Cooper klammheimlich zu Haus (1) zurück. Sam begibt sich nun etwa zu Stelle (20), von wo aus er eine Dynamitstange möglichst weit hinab auf den Zug wirft und schnellstens wieder im Haus (6) verschwindet. Der Knall lenkt fast alle Wachen ab; ist die Luft rein, erledigt Cooper mit der Faust die übrige Wache im Stallbereich des Bahnhofs, sattelt sein

12: Flucht aus El Paso

Pferd (21) und reitet es schnellstmöglich zu (19) hinab. Sind die Straßen noch weitgehend frei, rennt Sam seinem Kumpel hinterher. Steigen Sie auf die Pferde und verlassen Sie El Paso (22).

## 13: Die Mauern von Fortezza

Erledigen Sie die Patrouille (bei 1) per Messerwurf; verstecken Sie den Körper am Startpunkt. Rennen Sie in die Nähe der Wachen (bei 2) (lassen Sie sich nicht sehen) und laufen Sie wieder zurück. Kehren die Männer zurück, folgen Sie ihnen und werfen eine Gasphiole, sobald beide etwa an der gleichen Stelle stehen. Cooper erledigt sie vollends und versteckt sie (bei 3) vor den Spürhunden. Schnappen Sie sich das TNT-Fass und das neue Phiolenpäckchen. Doc lauert nun (bei 4) dem beleibten Mexikaner mit den Hunden auf und betäubt ihn mit Gas. Verstecken Sie den Körper, bevor Sie entdeckt werden.

Bei (5) werfen Sie die nächste Phiole; diesmal in den Turm. Sehen die Wachen davor nach dem Rechten, schleudern Sie das nächste Päckchen auf dieselbe Stelle. Cooper klettert daraufhin in den Turm hinauf und erledigt den Bewusstlosen per Messer endgültig. Kriechen Sie nun an (6) heran, stürmen Sie die letzten Meter auf ihn los und erstechen Sie ihn mit dem Messer. Die Wache (7) hingegen wird mit einem Messerwurf ausgeschaltet. Bei (8) verstecken Sie sich in den Schatten und erledigen auch die vorbeilaufende Einzelpatrouille per Messerwurf, sofern die große Gruppe nicht in Sichtweite ist. Ziehen Sie den Körper in die Schatten und erledigen Sie in einem günstigen Moment den Kommandanten (9) per Messerwurf. Verstecken Sie ihn hinter der Säule; kehren Sie zu (6) zurück.

Kriechen Sie an der Mauer entlang zum Turm (10). Werfen Sie dem Posten darauf Ihr Messer entgegen. Genauso erledigen Sie Patrouille (11); durch den Turm erreichen Sie das Erdgeschoss. Betreten Sie den Turm (12) und schalten Sie den dortigen Posten von der linken Mauer aus mit einem Messerwurf aus.

Wenn die Patrouille (14) nicht hinsieht, murksen Sie die Gegner (13) mit dem Wurfmesser ab. Verstecken Sie sich vorerst (hinter der Südmauer des Turmes bei (13)) vor dem nun aufmerksam gewordenen Mann (14). Hat sich die Lage beruhigt, kann auch er per Messer ausgeschaltet werden. Bei (15) meucheln Sie zuerst die Turmwache und legen sich in die Schatten, bevor der Nachbarposten Sie erblickt. Rennt dieser nach unten, holen Sie sich Ihr Messer zurück und verstecken sich erneut, bis der Gute wieder auf der Mauer verweilt. Ihr Messer stellt ihn ruhig; lauern Sie dann (bei 16) dem Mexikaner auf, der sich dann und wann bei (17) postiert. Werfen Sie Ihr Messer und flüchten Sie. Sind die aufgebrachten Wachen wieder ruhig, holen Sie das Messer zurück und verstecken sich im Schatten (bei 18). Von dort aus lassen sich die Gegner des gesamten Nordwesthofes anlocken und mit dem Messer ausschalten. Warten Sie stets eine Gelegenheit ab, um sich das Messer wiederzuholen. Lassen Sie die Leichen einfach liegen, um damit weitere Opfer anzulocken. Kommt kein Soldat mehr, können Sie mit der Uhr nachhelfen. Sobald der Nordwesthof sauber ist, becirct Kate die Patrouille (bei 19) und tritt solange auf sie ein, bis sie hinüber ist. Postieren Sie alle Pferde unter der Westmauer. Doc betäubt den Posten (bei 20); Sam fesselt ihn. Überraschen Sie die nächste Wache (21) mit einer Scharfschützenkugel. Nun stellen Sie das TNT-Fass vor dem Tor ab und legen eine Pulverspur nach Südosten. Zünden Sie die Spur an und postieren Sie Sam und Doc rechts neben dem Turm (10). Ist das Tor offen, hasten Sie in den Turm, bevor die Wachen ankommen. Doc wirft vom Turmdach aus eine Phiole auf die Gegner am Tor, Sam fesselt sie. Cooper eilt über die Westmauer zu seinen Kumpels und erledigt alle Gegner vollends mit dem Messer. Sammeln Sie bei (22) weitere Phiolen auf. Doc knackt (bei 23) Sanchez' Zellenschloss. Nun springen Sie auf die Pferde und verlassen die Karte (24).

Die Lösungen für die übrigen spannenden Missionen finden Sie in der nächsten PC Player. **(Christian Giegerich/st)**



**Mit elegantem Schwung werfen Sie die Phiole auf die artig wartende Gegnerschar.**



Die Heldengruppe wird von einer kleinen Monsterarmee attackiert. Der Magier und die Priesterin setzen daher starke und flächendeckende Offensiv-Zauber ein und lichten damit in wenigen Sekunden die Reihen der Angreifer.

# ICEWIND DALE: HERZ DES WINTERS

**Nach Ihrem letzten Abenteuer im Eiswindtal bleibt Ihnen nur eine kurze Verschnaufpause: Ein längst verstorbener Barbarenkönig will mit seiner Armee Faerun in Grund und Boden stampfen!**

## ALLGEMEINE TIPPS

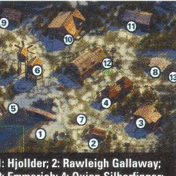
■ Wenn Sie eine erfahrene Abenteurergruppe aus dem Hauptprogramm importieren wollen, sollten Sie den Schwierigkeitsgrad im Konfigurationsmenü anpassen. Für Helden mit Level 9 wählen Sie die Einstellung »Normal« und ab Level 13 »Schwer« oder gar »Lebensmüde« aus. Damit ist die Spielbalance ausgewogen und Sie haben mehr Spaß mit dieser Erweiterung.

■ Denken Sie daran, dass einige neue Funktion (etwa die höhere Grafikauflösung) integriert wurden, die das Spielen noch komfortabler machen. Besonders die Edelstein-, Schriftrollen- und Trankbehälter vereinfachen das Inventar-Management sehr.

■ Kampf- und Strategietipps finden Sie im »Player's Guide Oktober 2000« und die aktuellen Cheats in der PC Player 5/2001 sowie im vorliegenden Heft, auf Seite 179.

## Einsamwald

### Hjollders Auftrag



1: Hjollder; 2: Rawleigh Gallaway; 3: Emmerich; 4: Quinn Silberfinger; 5: Junger Ned; 6: Thom Farold; 7: Hailee Dunn; 8: Purvis; 9: Trapper-Brüder; 10: Thurlows; 11: Dunns; 12: Kieran Nye; 13: In die Wildnis

Bei Ihrer Ankunft werden Sie vom Barbaren Hjollder angesprochen. Er gibt sich Ihnen als Schamane vom Stamme des Bären zu erkennen und bittet Sie dann, zur **Großen Methalle** zu reisen. Er glaubt, dass nur so der bevorstehende Angriff des Barbarenheeres abgewendet werden kann. Außerdem berichtet er Ihnen von König Wylfdenes Wiederauferstehung.

Rawleigh Gallaway, der Karawanenmeister, vermutet den Aufenthaltsort der Barbaren bei **Bremens Schneise**; auf Ihrer Weltkarte erscheint nun dieser Schauplatz.

Besuchen Sie Baldemar Thurlow und dessen Frau. Sie erfahren von einem Unterhändler, der durch die feindlichen Linien geschlichen ist. Er hat jedoch Einsamwald wieder verlassen, um sich zum Barbarenhäuptling durchzuschlagen. Marschieren Sie nun nach Osten zum Lager.

### Neben-Quests »Einsamwald«

– Sprechen Sie am Brunnen mit dem Mädchen **Hailee Dunn**. Angeblich ist ihr Bruder in den Brunnen gefallen. Der Vater Tybald klärt Sie über den Streich seiner Tochter auf und heult sich bei Ihnen aus. In der Dorfschenke suchen Sie seine Frau Abere und überreden sie, zur Familie zurück-

zukehren und ihren Mann zu unterstützen. Nun können Sie auch Hailee zur Heimkehr bewegen.

– Informieren Sie den Priester Quinn Silberfinger über die Familie Dunn. Quinn rät Ihnen, Tybald von der Stadt Tagos zu erzählen, in der fleißige Böttcher gesucht werden. Mit dieser frohen Botschaft kehren Sie zu den Dunns zurück und sahnen so einige Erfahrungspunkte ab.

– Im Altarraum von Quinn Silberfingers Tempel befindet sich eine **Geheimtür**. Dahinter entdecken Sie eine Kiste, in der eine sehr wirksame Schleuder (»Quinns Superschleuder«) liegt. Vorsicht: Die Truhe ist mit einer üblen Falle gesichert!


Diese verborgene Truhe enthält eine wertvolle Geschosswaffe und ist entsprechend gesichert.

Für ein Goldstück verrät Hailee Dunn Ihnen das Geheimnis des Wandspiegels. Konfrontieren Sie danach Kieran Nye in seiner Kneipe mit diesem Wissen. Wenn Sie ihm versprechen, Stillschweigen zu wahren, bietet er Ihnen einige verzauberte Gegenstände zum Verkauf an.

Auch der Zwerg **Roald Tunnelfaust** erzählt Ihnen etwas über den Aufenthaltsort der Barbarenarmee. Er kuriert seine Wunden in der Dorfschenke.

Besuchen Sie die drei Trapper-Brüder **Digby, Dolan und Doogal.** Die drei lästern in Ihrer Gegenwart über den Wildhüter Emmerich, der ihnen das Fallenstellen verboten hat. Emmerich selber berichtet Ihnen von seiner Begegnung mit einem weißen Wolf, dem er jedoch durch glückliche Umstände entkommen konnte. Wenn Sie dann nach Ihrem Abstecher auf die Toteninsel nach Einsamwald zurückkehren, erfahren Sie in der Dorfkneipe durch Murdaugh von einigen mysteriösen Morden. Seltsamerweise hat es nur die Trapper erwischt. Suchen Sie den überlebenden Doogal in seiner Hütte auf und befragen Sie ihn. Er glaubt, dass Emmerich einen Dämonen-Wolf auf die Trapper angesetzt hat. Horchen Sie danach erneut den Waldläufer Emmerich aus. Dieser verweist Sie nun an den Wirt Kieran, bei dem Doogal sich angeblich eine magische Klinge kaufen will. Kieran selbst vermutet einen **Werwolf** hinter den Übergriffen. Als Sie Emmerich auf diese Vermutung ansprechen, gibt er sich Ihnen als Werwolf zu erkennen. Er glaubt, durch die beiden Morde für immer verdammt zu sein. Kehren Sie trotzdem zu Kieran zurück; dieser überreicht Ihnen ein magisches Amulett für den Verfluchten. Mit dem Kleinod kann Emmerich der Verwandlung zum Werwolf Einhalt gebieten.

## Die Toteninsel

### Audienz bei Wylfdene

Vor dem Haupttor des Barbarenlagers werden Sie von Ankara aufgehalten. Fordern Sie ihn auf, Sie zu Wylfdene zu bringen, da Sie diesen in Ihrer Funktion als Unterhändler sprechen müssen; Sie werden in die »Große Methalle« geführt.

Versuchen Sie, Wylfdene von Ihren guten Absichten zu überzeugen; dieser lässt aber nicht mit sich reden. Kurz vor Ihrer Ankunft hat ein Meuchelmörder versucht, den Barbarenhäuptling zu erdolchen. Als er seinen Kriegern den Befehl geben will, Sie zu erledigen, berichtet der Schamane Hjollder von seiner Vision und wird dafür von Wylfdene auf die **Toteninsel** verbannt.

Danach soll Angaar Sie mit seinen Barbarenbrüdern vor dem Haupttor aus dem Weg räumen. Appellieren Sie an seine Kriegerehre und horchen Sie ihn nach der Toteninsel aus; fragen Sie ihn noch nach dem Attentäter, bevor Sie weiterziehen.

### Seereise

Zurück im Einsamwald begeben Sie sich zu Baldemar Thurlow. Sprechen Sie ihn auf den von Wylfdene erwähnten angeblichen Meuchelmörder an und drohen Sie ihm, den Rat darüber zu informieren. Daraufhin erzählt er Ihnen von dem Attentatsversuch. Appellieren Sie an sein Pflicht- und Ehrgefühl, damit er dieses Thema bei der nächsten Ratssitzung anspricht. Besuchen Sie nun **Thom Farold** in seiner Mühle. Er empfiehlt Ihnen, den jungen Ned als Kapitän zu verpflichten, der schließlich einwilligt.

### Wylfdenes Ruhestätte

Auf der Toteninsel hausen Grab-Gruftschrecken, Geisterschamanen, ertrunkene Tote und »Weinende Jungfrauen«. Vertrauen Sie auf wirksame Priesterzauber



1: Junger Ned; 2: Edion Caradoc; 3: Eingang zu Gruft; 4: Eisbär-Geist; 5: Geister-Schamane; 6: Hjollder


In den Tiefen der Barbarengruft finden Sie kostbare Grabbeigaben. Eine willkommene Gelegenheit für Ihren Dieb!

wie »Untote bannen« und »Schutz vor Untoten«, auch magische Waffen erzielen eine durchschlagende Wirkung. Besuchen Sie den Totenbeschwörer **Edion Caradoc** in seinem Turm. Er bietet Ihnen machtvolle Zaubergegenstände zum Kauf an; rüsten Sie sich angemessen aus. Außerdem berichtet er vom Erscheinen eines bösen Geistes auf der Insel. Bewundern Sie danach den Rest der Hauptinsel; dabei treffen Sie auf den Geisterschamanen **Schalter** und einen Eisbärengeist. Beide bestätigen Ihnen die befleckte Aura der Insel. Verlassen Sie die beiden und steigen Sie durch einen der Eingänge in die Höhle hinab. Hier finden Sie **wertvolle Waffen** (unter anderem die Axt »Junge Wut«) und Edelsteine in den Särgen und Vasen. Schicken Sie aber immer einen Dieb voraus, um mögliche Fallen zu entschärfen.

Überreden Sie die sprechende Rüstung »Ärgerliche Gedanken« dazu, sich von Ihnen tragen zu lassen. Achtung: Legen Sie die Rüstung nicht an, da sich der betreffende Charakter sonst in den »Untoten Chalimandren« verwandelt und seine eigene Gruppe niedermetzelt! Im Verkauf jedoch bringt der Harnisch etwa 18 000 Goldstücke ein! Vor Wylfdenes Grab treffen →

## DIE ÄRGERLICHE LEBENDE RÜSTUNG


In der Barbarengruft treffen Sie auf den Wächter »Ärgerliche Gedanken«, der im Grunde eine lebende Rüstung ist. Überreden Sie ihn dazu, dass Sie ihn als Panzer tragen möchten, dies dürfen Sie jedoch unter gar keinen Umständen tun!


Wenn Sie nämlich in diese Rüstung hüpfen, stirbt der betreffende Charakter auf der Stelle und verwandelt sich in Chalimandren, einen mächtigen Untoten. Dieser murkst dann mit Leichtigkeit Ihre gesamte Gruppe ab!

**OPFER DER SEHERIN**



Als sich Wylfdene weigert, in den Spiegel aus schwarzen Eis zu blicken, erscheint die Seherin in der Halle und lässt die Täuschung auffliegen. Leider muss sie für diesen Mut mit ihrem Leben bezahlen.



Die Drachenkönigin Icasaracht nutzt den Überraschungseffekt der Demaskierung aus ...



... und rettet ihre Seele durch die Flucht aus Wylfdenes leblosem Körper.



Helfen Sie nun den Barbaren, die sich auf Grund der neuen Ereignisse auf Ihre Seite schlagen, die abtrünnigen Stammesmitglieder zu überwältigen. Dabei kommt es im gesamten Lager zu einer riesigen Keilerei.

→ Sie seine untote Dienerin Mebdinga. Die bezweifelt, dass es wirklich Wylfdenes Geist ist, der die Gruft verlassen hat. Begeben Sie sich nun durch den nordwestlichen Ausgang aus der Höhle. Sie gelangen auf der Nebeninsel wieder an die Oberfläche und treffen dort den verbannten Schamanen Hjollder. Unterrichten Sie ihn über die befleckte Aura der Insel und die Geschichten der Toten. Er schenkt Ihren Erzählungen jedoch noch keinen Glauben und fordert einen Beweis für die Vorkommnisse; steigen Sie also wieder in die Höhle hinab. Vor Wylfdenes Grab werden Sie von Mebdinga attackiert, die ihre Weinenden Jungfrauen auf Sie hetzt. Nach Ihrem Sieg plündern Sie den Sarkophag und nehmen die **Stammesinsignien** an sich; bringen Sie diese zu Hjollder.



**In diesem Sarkophag wurde der Barbarenkönig Wylfdene einst zu seiner letzten Ruhe gebettet. Doch mit dem Frieden ist es jetzt vorbei!**

Der Schamane glaubt, dass es nicht Jerrod ist, der in Wylfdenes Körper eingedrungen ist. Er trägt Ihnen auf, zur **Seherin vom Finsterfrost** zu reisen und diese um Hilfe zu bitten. Danach sollen Sie ihn in der Methalle wiedertreffen. Frischen Sie vor Ihrem Trip zum Finsterfrost Ihre Vorräte in Einsamwald auf.

## Finsterfrost
## Eisige Höhen und Tiefen

Sie müssen sich durch drei Abschnitte des Gebirges bis zu der Seherin vorkämpfen.

Im ersten Abschnitt folgen Sie dem Pfad durch das Gebirge bis zu einer Höhle. Heizen Sie den Frostsalamandern, Schneetrollen, Eisriesen, Winterwölfen, Eisbären und Gletscher-Yetis am besten mit wärmenden Zaubern wie »Feuerball« und »Feuerpfeil« ein. Gleichzeitig schützen Sie sich mit Anti-Kälte-Magie wie etwa dem »Feuer/Kälte widerstehen«-Spruch. Attackieren Sie bereits besiegte Trolle stets noch mal mit **Säure** oder **Feuer**, um sie endgültig zu erledigen!



**Im Finsterfrost-Gebirge tummeln sich einige sehr aggressive Rassen; doch Sie haben ja einen mächtigen Magier in der Gruppe.**

Die obere Höhle bildet den zweiten Abschnitt. Hier befindet sich ein Bau der Remorhaz. Halten Sie Ihre Gruppe immer dicht beisammen, da Sie oft von vorne und von hinten gleichzeitig angegriffen werden. Konzentrieren Sie Ihre Attacken auf einzelne Exemplare. Sie können auch einen im Schatten verborgenen Charakter das Vorfeld aufklären lassen und dann größere Monsteransammlungen mit flächendeckenden Zaubern wie »Feuerball« oder »Todeswolke« bearbeiten. Am Durchgang zur unteren Höhle finden Sie die Schmiede des blinden Zwerges **Tiernon**. Überzeugen Sie ihn davon, dass Sie der Seherin kein Leid zufügen wollen. Erst dann verrät er Ihnen, wie man die Tür zu den Gemächern der Seherin öffnen kann und schenkt Ihnen den dafür notwendigen **Spiegel**. Helfen Sie ihm, sein aktuelles Projekt zu beenden, bevor Sie weiterziehen.

Eisgolems bewachen den letzten Abschnitt des Höhlensystems. Wenden Sie gegen diese die gleichen Taktiken und Zaubersprüche an, mit denen Sie bereits die anderen Finsterfrost-Monster gebändigt haben. Vorsicht: Der Bereich ist mit einigen Eiszauber-Fallen versehen; senden Sie deshalb einen Dieb voraus. Sobald er eine Falle entdeckt hat, entschärfen Sie diese mit dem Dieb und ziehen dann den Rest der Party nach. Am Ende des Tunnels sorgt Tiernons Spiegel dafür, dass sich die Halle der Seherin öffnet.



**Es gibt sicherlich schönere Plätze zum Aufbau einer Schmiede, aber Zwerge gelten ja ohnehin als etwas wunderlich ...**

## Die Seherin

Sie hat Ihre Ankunft vorausgesehen und informiert Sie über die wahre Natur des auferstandenen Wylfdene. Ein Eis-Wyrm, der vor langer Zeit sein Herz verloren hat, sinnt auf Rache und will deswegen Zehnstädte angreifen lassen. Die Seherin übergibt Ihnen einen Eisspiegel, mit dem Sie den Eis-Wyrm im Lager der Barbaren demaskieren können. Lassen Sie sich zum Fuße des Finsterfrost-Gebirges teleportieren und kehren Sie in das Barbarenlager zurück.

## Neben-Quests »Finsterfrost«

– Der Schmied Tiernon benötigt Ihre Vorstellungskraft, um sein Meisterwerk zu vollenden. Bieten Sie ihm Ihre Hilfe an und denken Sie dabei an den Waffentyp, den der Zwerg herstellen soll (beispielsweise Zweihänder). Zum Dank überreicht er Ihnen dann diese magische Eiswaffe.

– Wenn Sie im Hauptabenteuer **»Aihonens Klinge«** erhalten haben und diese immer noch mit sich herumtragen, wird der Schmied das Schwert für Sie wieder »beruhigen«. Danach hat es noch stärkere magische Eigenschaften.

– Tiernon hat an der Oberfläche des Finsterfrost-Gebirges einen Rundschild verloren. Bergen Sie diesen von einem verschneiten Plateau und bringen Sie ihn in die Schmiede, damit Tiernon ihn repariert.

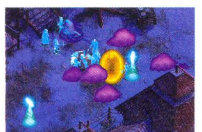
## Rückkehr in das Barbarenlager
## Demaskierung

Sagen Sie Angaar, dass Sie Tempos Prüfung bestanden haben und Wylfdene sprechen möchten. Diesem erzählen Sie von der Seherin. Bezichtigen Sie Wylfdene des Verrats und überreichen Sie ihm den Spiegel; Wylfdene schreckt davor zurück, da der Spiegel sein wahres Wesen zeigt. In diesem Moment taucht die Seherin auf und demaskiert endgültig die **Drachenkönigin Icasaracht**. Dieser Eisdrache hat aus reiner Rache die Barbaren mobilisiert, um Zehnstädte zu vernichten. Es war einst Aihonen aus dieser Stadt, der sie besiegte. Da Icasaracht jetzt keine Chance mehr hat, ermordet sie mit einem Zauber die Seherin und verlässt den Leichnam Wylfdenes.

Sofort bricht Panik unter den anwesenden Barbaren aus; das Lager spaltet sich in zwei Par-

teien. Greifen Sie lediglich die Krieger an, die mit einem roten Kreis markiert sind. Laufen Sie nach der Schlacht zum Haupttor und unterhalten Sie sich mit Hjollder. Er will Sie mit dem Schiff eines befreundeten Stammes zur Insel im Treibeismeer bringen, da er dort das Versteck der Drachenkönigin vermutet. Begeben Sie sich aber vor dieser Reise noch ein letztes Mal nach Einsamwald.

### Verbrecherjagd



**Feindliche Magier sind nur gefährlich, wenn sie Gelegenheit haben, ihre Zauber auszusprechen. Gehen Sie mit Ihren Nahkämpfern los und stören Sie ihre Konzentration.**

Rüsten Sie sich mit allen Waffen, Zaubern und sonstigen Gegenständen aus, die Sie für den Kampf im Treibeismeer benötigen. Übernachten Sie bei Kilian und verlassen Sie danach seine Wirtschaft. Draußen spricht Sie der Fremde Vaarglan an, der auf der Suche nach einem Mann namens Alacander ist. Die Beschreibung passt exakt auf Kirian, was Sie aber nicht zugeben. Plötzlich materialisiert ein weiterer Mann, der Vaarglan sagt, dass Sie ihn anlügen. Die beiden Fremden geben sich nun als **Magier des Heerturms** zu erkennen und fordern Sie erneut auf, Kirian zu verraten. Sie verneinen natürlich wieder; es kommt zum Kampf mit den Magiern und ihren Gehilfen. Zum Lohn für Ihre Mühen erbeuten Sie eine Reihe mächtiger Waffen und Rüstungen. Auch Kirian dankt Ihnen aus tiefstem Herzen.

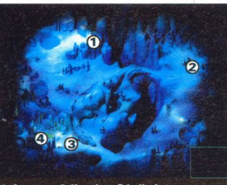
Bei Ihrem nächsten Besuch bei den Thurlows entdecken Sie, dass beide Opfer eines Mörders geworden sind. Im Arbeitszimmer von Baldemar gibt sich der Totengräber Purvis als der Meuchelmörder zu erkennen, der von Zehnstädte ausgesandt wurde, um Wylfdene auszuschalten.



**Ein feiger Meuchelmörder hat Ratsmitglied Thurlow und seine Gattin erdolcht. Rächen Sie die beiden!**

Verfolgen Sie ihn vor das Haus und führen Sie ihn seiner gerechten Bestrafung zu. Kehren Sie zu Hjollder in das Barbarenlager zurück; reisen Sie mit dem Schiff der Drachenkönigin hinterher.

### Treibeismeer
### Icasarachts Helfer




**1: Ausgang; 2: Knochen-Friedhof; 3: Xactite; 4: Tempel der Icasaracht**

Kämpfen Sie sich bis zum Turm im Norden vor. Sobald Sie versuchen, die Tore zu öffnen, erwachen die Eisgolem-Wächter zum Leben. Wehren Sie sich und überwältigen Sie diese Gegner. Danach schwingen die Tore selbstständig auf. Bevor Sie sich nun in das Höhlensystem begeben, können Sie den Schamanen Jorn im Hafen aufsuchen; er heilt Sie kostenlos.

Unter dem Eis verbirgt sich ein aus zwei Abschnitten bestehendes Höhlensystem. Hier lauern sowohl Eismonster als auch Untote. Mittlerweile dürfte Ihre Gruppe aber so stark und gut ausgerüstet sein, dass Sie mit diesem Problem leicht fertig werden sollten; wenn nicht, legen Sie einfach nach jedem anstrengenden Kampf eine Pause in einer sicheren Ecke ein. Durchsuchen Sie unterwegs unbedingt den **Knochen-Friedhof** hinter der Eisbrücke, dort sind fantastische Schätze verborgen!



**Auf dem Altar (roter Kreis) liegt eine sehr widerstandsfähige Rüstung. Ergreifen Sie diese mit dem Dieb!**

Am Ende des zweiten Abschnittes liegt der Tempel von Icasaracht. Unterhalten Sie sich mit Xactite, der örtlichen Priesterin. Sie erfahren einiges über die Sahuagin, die Diener der Drachenkönigin. Stibitzen Sie noch die Lamellenrüstung vom Altar und betreten Sie den Tempel.

### Tempel des Eisdrachen

Im Innern warten bereits einige Sahuagin- und Vodyanoi-Wächter auf Ihr Erscheinen. Zücken Sie Ihre Waffen, die Gegner attackieren sofort. Vorsicht: Im Tempel sind einige Bodenfallen installiert. Überwältigen Sie die Eisgolem-Wächter mit ein paar wirkungsvollen Zaubersprüchen.

Nehmen Sie dem Sahuagin-Prinz im hintersten Bereich des Tempels den Schlüssel ab. Danach durchwühlen Sie die herumstehenden Behälter, um magische Waffen zu ergattern. Zerstören Sie anschließend den **Kristall** neben dem Wasserbecken, um den Schutzzauber vom Drachenjungen nebenan zu neutralisieren.

Bereiten Sie Ihre Party auf das Finale vor. Peppen Sie die Charaktere mit Tränken und Zaubern auf und legen Sie Ihre stärksten Waffen an. Dann betreten Sie die Kammer von Icasaracht.



**Dieser Kristall beherbergt einen starken Schutzzauber. Zertrümmern Sie ihn, bevor Sie sich zur Drachenkönigin vorwagen.**

Feuern Sie im Gefecht alle verfügbaren durchschlagenden Zauber und Geschosse auf den Drachen ab. Gleichzeitig schicken Sie Ihre Nahkämpfer nach vorne, um der Königin den Rest zu geben. Kümmern Sie sich nicht um die Verstärkung für den Drachen, sondern konzentrieren Sie Ihre Anstrengungen ausschließlich auf Icasaracht. Ist die Drachenkönigin gefallen, müssen Sie noch das **Seelenjuwel** am Ende der Halle zerbrechen. Dann haben Sie die Schlacht endgültig gewonnen und Faerun vor einem Krieg bewahrt. Unsere herzliche Gratulation! **(Christoph Söchting/st)**

### DRACHENJAGD



Endlich haben Sie Icasarachts Versteck ausfindig gemacht und stellen sie zur Rede. Dann beginnt der finale Kampf.



Konzentrieren Sie alle Angriffe auf den Drachen selbst und lassen Sie die Verstärkung vorerst links liegen. Sorgen Sie dafür, dass Ihre Gruppe durch Zauber und Tränke ausreichend geschützt ist. Ziehen Sie einen schwer angeschlagenen Charakter notfalls vom Schlachtfeld zurück und heilen Sie ihn im hinteren Teil des Raumes.



Wenn Sie die Drachenkönigin endgültig bezwungen haben, bombardieren Sie ihre Helfer mit flächendeckenden Zauber; ziehen Sie Ihre Nahkämpfer aber rechtzeitig aus dem Wirkungsbereich zurück!



Zuletzt zerlegen Sie noch das Seelenjuwel in kleine Splitter, da dieses immer neue Gegner herbeizaubert. Danach ist Ihnen der Sieg sicher!



Die Drachenkönigin Icasaracht ist geschlagen! Nun können sich die Barbarenstämme und Zehnstädte auf einen hoffentlich dauerhaften Frieden einigen!




Wollten Sie auch schon immer einmal Monster zu Ihrer Hilfe herbeirufen? Ja? Dann ist Summoner definitiv das Spiel für Sie! Viel Vergnügen!

# SUMMONER TEIL 1

**Vier Ringe, sie zu knechten, einer ... ja, ja ... denken Sie ... Acht ist die magische Zahl! Im ersten Teil unserer Komplettlösung zeigen wir Ihnen, wie Sie an die ersten vier Ringe der Beschwörung gelangen und allen Gefahren trotzen!**

## ALLGEMEINE TIPPS

- Falls Sie gegen mehrere Feinde gleichzeitig kämpfen und dabei sicherstellen müssen, dass Ihre Magier und Bogenschützen in Ruhe gelassen werden, wechseln Sie in den Solo-Modus und lenken die Aufmerksamkeit auf Ihre Krieger.
- Setzen Sie die äußerst nützliche Kombination Bless/Regeneration ein.
- Die Ringe der Beschwörung können aufgeladen werden: Wenn Sie einen der Ringe tragen, während Sie einen Kampf bestreiten, erhält der Ring »Punkte«; herbeigerufene Monster werden dadurch noch stärker.
- Legen Sie sich schon früh auf Attribute und Waffengattungen fest, da Sie nur zwei beziehungsweise drei Skill-Punkte pro Stufe dazugewinnen.

## Masad Village

Sie beginnen das Spiel in dem kleinen Dorf Masad. Reden Sie gleich zu Beginn mit Mulik; er klärt Sie über die augenblickliche Situation auf: Das Dorf wird angegriffen. Nachdem Sie das Tutorial hinter sich gebracht haben, betreten Sie die Stadt, kämpfen sich weiter vor und halten sich dabei südlich. Insgesamt befinden sich in diesem Bereich etwa 20 gegnerische Soldaten. Spüren Sie diese nach Möglichkeit alle auf, um schnell an Erfahrung zu gewinnen; dies erleichtert dann auch den Bossfight am Ende des Levels. Irgendwann erreichen Sie in südlicher Richtung eine Brücke. Reden Sie mit den drei Bauern davor. Speichern Sie ab und stoßen Sie dann weiter vor. Ein übel gelaunter, hammerschwingender Soldat wartet auf der anderen Seite.

Er sieht stark aus ... Gut, er ist auch stark, aber Sie können es dennoch schaffen. Warten Sie mit der Attacke auf ihn, bis Sie zwei Level aufgestiegen sind! Viel Glück!

### Bossfight

Der Gegner ist stark genug, um Sie mit seinem Hammer von den Beinen zu holen und verursacht dazu auch noch enormen Schaden. Heilen Sie sich daher oft! Er wird nicht allzu lange Widerstand leisten. Ist der Kampf überstanden, verlassen Sie Masad und machen sich auf den Weg in die nächste Ansiedlung.

## Lenele

Sie betreten die **Outskirts of Lenele**. Halten Sie sich hier nicht

allzu lange auf, sondern begeben Sie sich so schnell wie möglich zum **Marktplatz**. Sie sind auf der Suche nach Ihrem alten Mentor Yago, der Ihnen sagen wird, was zu tun ist. Kurz vor der großen Brücke treffen Sie einen alten Bekannten, Jekhar. Er ist nicht gerade erfreut, Sie wieder zu sehen und hat geschworen, sich an Ihnen zu rächen, sobald er die Gelegenheit dazu bekommt. Er erzählt Ihnen, dass Yago mittlerweile Lord Yago genannt wird und Berater des Königs ist. Setzen Sie den Weg fort, bis Sie endlich den **Crown District** erreichen. Laufen Sie geradeaus weiter zum **Temple Plaza**. Hier wenden Sie sich direkt nach links; es folgt eine Filmsequenz. Leider wollen die Wachen Sie nicht passieren lassen.


Die Wachen bleiben stur, da werden Sie wohl einen anderen Weg einschlagen müssen.

Flece bietet Ihnen ihre Hilfe an; allerdings werden Sie sich nun durch die Kanalisation schlagen müssen.

## Lenele Sewers

Reden Sie mit dem Golem und erforschen Sie danach die Sewers. Einige Zeit später erreichen Sie ein Gewölbe mit zwei Golems im Eingangsbereich. Drei weitere dieser Geschöpfe stehen weiter hinten vor Handrädern herum. Reden Sie mit dem äußerst linken der »Handrad-Golems« und befehlen Sie ihm, das Tor A-1 zu öffnen. Wechseln Sie in den Solo-Modus. Unter sich sehen Sie, wie das linke Tor geöffnet wird. Rennen Sie mit Joseph dorthin und kämpfen Sie sich weiter heran. Sobald Sie vor dem zweiten verschlossenen Tor stehen, wechseln Sie zu Flece und veranlassen den Golem nun, das Tor B-1 zu öffnen. Der weitere Weg ist nun für Joseph frei; nach kurzem Fußmarsch erreicht Ihr Held drei weitere Golems vor Handrädern. Nachdem Sie mit deren Hilfe alle verbleibenden Gitter angehoben haben, holen Sie Flece nach und betreten das **Palace Aqueduct**.


Bleiben Sie mit Flece zurück und öffnen Sie die Gitter für Joseph.

## Bossfight

Wenn Sie den freien Platz in der Mitte der Kaverne betreten, werden vier Tentakel aus der Brühe schießen (am Rande des Platzes). Diese sind jedoch nur Ihr sekundäres Problem. Hauptsächlich warten drei Golems auf Sie, der eiserne ist dabei jedoch der gefährlichste Gegner. Stürzen Sie sich zuerst auf die beiden nur schwach gepanzerten Kreaturen und heilen Sie sich kontinuierlich, da die Tentakel immer wieder nach Ihrer Gruppe schlagen, was Sie jedoch nicht verhindern können. Sind die Diener des Gepanzerten dahin, sorgen Sie dafür, dass ihr Boss ihnen bald auf dem Schrottplatz Gesellschaft leisten wird.


Der Kampf wird durch die Tentakel am Rande der Kaverne erschwert, heilen Sie sich beständig!

Nach dem Kampf laufen Sie die Rampe hinauf. Dahinter entdecken Sie einen Zugang zum **Lenele Palace**. Es findet ein Perspektivenwechsel statt; schleichen Sie sich nun über drei Stockwerke mit Flece an den Wachen vorbei. Falls Sie entdeckt werden, fangen Sie wieder in dem Raum mit Joseph an. Suchen Sie angrenzende Räumlichkeiten auf, um sich vor den Wachen zu verstecken, da diese immer auf dem Gang bleiben. Sie finden Yago im zweiten Stock; er erzählt Ihnen von der Prophezeiung und überreicht Ihnen den »Ring of Darkness«. Verlassen Sie Lenele Richtung des **Iona Monastery**.

## Iona Monastery

Gleich zu Beginn bietet sich die Möglichkeit, Waren bei einer Händlerin einzukaufen. Folgen Sie dem Weg bis zu einem Fahrstuhl. Reden Sie mit dem Golem davor und fahren Sie nach oben. Dort sprechen Sie mit dem Torwächter, kurz darauf mit Brother Eamon. Dieser möchte, dass Sie Ausschau nach einem seiner Novizen halten. Auf dem Rundgang können Sie sich einige weitere Nebenaufträge abholen. Latschen Sie an den holzhackenden Novizen vorbei; Sie erreichen einen Platz mit Bruder Ovaard. Hinter ihm geht es weiter zur Library, betreten Sie zuvor allerdings den nahen Turm. Laufen Sie die Treppe hinauf, folgt eine Zwischensequenz und Rosalind schließt sich Ihrer Party an.

Nun ist es an der Zeit, der Bücherei einen Besuch abzustatten. Laufen Sie die wirklich lange Treppe hinauf: Kurz vor dem Aufgang zur Great Library erreichen Sie eine Gabelung. Wenden Sie sich nach links und reden bei den Grünanlagen mit der Novizin Sama. Erzählen Sie ihr von Bruder Eamons Problem. Sie überreicht Ihnen daraufhin ein Buch aus der Bibliothek. Versprechen Sie, dem Ausbilder nichts zu erzählen. Laufen Sie zur Great Library und übergeben Sie das Buch an den Wächter Morhar. An der vorhin erwähnten Gabelung wenden Sie sich nun nach rechts und gelangen so zu der kleinen Bücherei. Das äußerst linke Bücherregal tarnt einen Geheimgang, weiter geht es zu den **Katakomben**.

## Catacombs

Berühren Sie alle Statuen am Rande des Raumes, der Sarkophag in der Mitte gibt daraufhin eine getarnte Treppe frei. In diesem Bereich treffen Sie ausschließlich auf Untote. Die Katakomben werden von dem Skelett einer riesigen Kreatur durchzogen; Sie starten am Schwanzende und müssen sich natürlich bis zum Schädel vorarbeiten. Unterwegs stolpern Sie über zwei auf Podesten aufbewahrte Artefakte, die Sie aktivieren müssen, bevor es weiter zum Schädel geht. Dort sehen Sie sich dem verschollenen Sir Carados gegenüber. Mittlerweile ist dieser völlig wahnsinnig geworden und hält sich für einen Gott; treiben Sie ihm diesen Irrglauben aus.

## Bossfight – Sir Carados

Die beiden Skelettmagier im Hintergrund erschweren den Kampf ein wenig; attackieren Sie diese zuerst. Carados wird schon kurz nach deren Ableben fallen. →

## ZAUBER-TIPPS 1

**Setzen Sie die Schnellzauberleiste unten rechts ein. So können Sie Zauber aus Ihrem Zaubermenü dorthin ziehen und mit Druck auf die Tasten 1 bis 6 aufrufen.**

**Die Kombination Feuerball/Feuerpfeil kann tödlich sein, wirkt aber nur effektiv, solange der Gegner Sie noch nicht gesehen hat. Zaubern Sie einen Feuerball auf den Feind, direkt hinterher einen Feuerpfeil und wiederholen Sie das Spielchen. So können Sie Gegner entscheidend schwächen!**

**Die meisten Feinde reagieren auf viele der Zauber unterschiedlich stark. Eisen-Golems zum Beispiel reagieren recht allergisch auf Blitzschläge.**


**Zaubern Sie Bless vor harten Kämpfen.**



## HELDEN 1

**Joseph**
**Der Held des Spiels, geboren unter dem Zeichen des Summoners. Neun Jahre ist es her, seit er erstmals Kreaturen herbeigerufen hat und dabei seine Heimatstadt Cirad zerstörte. Nun wird er durch Imperator Murod dazu gezwungen, seine Fähigkeiten als Beschwörer erneut einzusetzen. Joseph ist Ihr Allrounder, er beherrscht sowohl Zauber als auch die Kampfkunst. Spezialisieren Sie ihn auf den Schwertkampf und steigern Sie »Dodge«, außerdem »Summon«, »Heal« und »Holy«.**

**Flece**
**Sie tritt Ihrer Gruppe zuerst bei; eine Diebin aus Lenele, die von Tancred lange Zeit gefördert wurde. Bilden Sie Flece entweder zur Bogenschützin oder zur Meuchelmörderin aus. Steigern Sie im letzteren Fall »Swords«, »Dodge«, »Backstab« und »Aimed Attack«. Ein paar Punkte in »Appraise« können auch nicht schaden. Mindestens zehn sollten es sein, wenn Sie Stufe 20 erreichen. Vergessen Sie keinesfalls, auch »Pick Lock« zu steigern.**


**Da geht er hin, der selbst ernannte Gott. Alles in allem doch keine allzu große Herausforderung!**

→ Nach dem Ableben des Wahnsinnigen sammeln Sie alles ein, was er bei sich hatte und gehen dann weiter zu der Bahre mit der toten Frau. Dort finden Sie den »Ring of Light«. Verlassen Sie die Katakomben und eilen Sie erneut nach **Lenele**. Auf Ihrem Weg dorthin werden Sie mit einem der »vier Reiter« konfrontiert; diese Auseinandersetzung können Sie nicht umgehen.

### Bossfight – Einer der vier Reiter

Der ziemlich mies gelaunte Untote ist zu Anfang noch beritten und zaubert auch gerne ein wenig durch die Gegend. Greifen Sie den Bösewicht mit Joseph an und sorgen Sie dafür, dass er nicht auf die Jagd nach Flece geht. Sobald Sie seine Lebensenergie weit genug nach unten geprügelt haben, steigt Murods Scherge vom Pferd, zaubert sich eine Sense herbei und geht in den Nahkampf über.


**»So Jungs, das habt ihr nun davon ... Jetzt bin ich wirklich wütend!«**

Schlagen Sie munter weiter auf ihn ein. Sobald er fast geschlagen ist, zieht er sich zurück.

### Erneut in Lenele

Sie sollten sich zu Yago begeben, der neue Instruktionen für Sie hat. Sie werden ihn an der gleichen Stelle wie beim ersten Treffen wiedersehen; die Wachen lassen Sie anstandslos passieren. Yago teilt Ihnen mit, dass der König mit Ihnen reden möchte. Suchen Sie den Thronsaal auf. In der folgenden Zwischensequenz tritt Ihr Todfeind Jekhar Ihrer Heldentruppe bei. Unterhalten Sie sich mit der Königin und mit Prinz Sornehan. Er fordert Sie auf, zum Tempel of Urath zu gehen und dort mit dem **Hierophant** zu reden. Von diesem erhalten Sie das »Blade of Tarun«. Sobald das Artefakt in Ihrem Besitz ist, machen Sie sich auf den Weg zur **Old City**. Suchen Sie nach Tancreds Hauptquartier (im Süden der Karte). Sprechen Sie mit »Sarvus the Skulk«; danach betreten Sie das Haus.

### Tancred's Haven

Tancred liegt im Sterben; eine mysteriöse Frau in Weiß hat ihn vergiftet. Unterhalten Sie sich mit »Mahri the Crooked«. Diese gibt Ihnen den Tipp, dass man die Karte des Ikaemos Swamps vom Apotheker Phalten erhalten kann. Sie finden den Kräutermixer in der Nähe der unteren Brücke zum westlichen Marktplatz. Nachdem zehn Goldmünzen über die Theke gewandert sind, gehört die Karte Ihnen. Verlassen Sie Lenele.

## Ikameos Swamp

Sie beginnen im Südosten und müssen sich nach Norden durchschlagen. Arbeiten Sie sich am Westufer voran; in diesem Bereich stellen sich Ihnen überwiegend Bacites und Bacitepriests entgegen. Über eine am Westrand gelegene Brücke erreichen Sie die Tempelruinen; im Westen finden Sie einen »Dagger«. Kämpfen Sie sich den Weg zum Eingang hoch, direkt davor besiegen Sie die beiden Gargoyles und betreten das Gebäude.


**In Ikameos erwarten Sie die bisher schwersten Kämpfe.**

### Ikaemos Temple – Upper Level

Die Tür am Ende der Eingangshalle ist und bleibt vorerst verschlossen. Entledigen Sie sich der Bacites und untersuchen Sie die Statue vor besagter Tür. Insgesamt sehen Sie vier Vertiefungen, in diese müssen spezielle Dolche gesteckt werden, um die Pforte zu entriegeln. Säubern Sie die Bereiche links und rechts der Eingangshalle. Rechts finden Sie den **Ikameos Armory Key**. Verschlossene Türen können Sie mit Flece knacken. Benutzen Sie den Abgang im linken Flügel.

### Ikaemos Palace – Lower Chambers

Greifen Sie die Bacites an; bei den Ruinen finden Sie den »Auric Dagger«. Überqueren Sie den Tümpel. Auf der anderen Seite befindet sich eine Art Tempelraum. Dort stolpern Sie nicht nur über zahlreiche Feinde, sondern auch über den »Argent Dagger«. Hasten Sie die Treppe nach oben. Entledigen Sie sich auch hier aller Feinde und nehmen Sie den »Lupric Dagger« mit. Mit allen Dolchen im Gepäck suchen Sie die Statue auf und entriegeln die Tür im **Ikaemos Temple – Upper Level**.

### Bossfight – Ikaemos Priest King

Diese wandelnde Steinstatue kann durch Schwert-Treffer eigentlich nicht verwundet werden, setzen Sie daher Streitkolben und Hämmer sowie natürlich Zaubersprüche gegen den Obermotz ein.


**Vorsicht: Dieser alte Mann hat mehr auf dem Kasten, als man vielleicht denken mag!**

Der Gegner verfügt über die unangenehme Fähigkeit, Ihre Partymitglieder vorübergehend in Steinstatuen zu verwandeln, mit dem »Cure«-Zauber können Sie dem jedoch entgegenwirken. Nach dem Ableben des Königs erhalten Sie den »Ring of Stone«, den »Ikameos Master Key« und das sehr gute Schwert »Nodachi«. Zurück auf der Weltkarte werden Sie erneut von einem der vier Reiter attackiert; wehren Sie sich!

### Bossfight – Noch einer der vier Reiter

Auch dieser Feind verfügt über einige nette Tricks, wie zum Beispiel »Paralyse« und »Silence«. Beschwören Sie gleich zu Beginn des Kampfes Ihre stärkste Kreatur und vermeiden Sie weitere Zauber, da der Reiter ansonsten »Silence« sprechen würde. Sobald er die Hälfte seiner

Lebensenergie eingebüßt hat, steigt er aus dem Sattel. Nutzen Sie diese kurze Kampfpause, um die Truppe zu heilen und ein neues Monster herbeizurufen. Auch diesen Reiter können Sie nicht endgültig ausschalten; sobald er besiegt wurde, zieht er sich wie ein geprügelter Hund zurück.

Schlagen Sie sich (auf der Worldmap) in südliche Richtung durch. In der Nähe des Vulkans kommt es zu einer Begegnung mit drei Kriegern der Khosani. Zeigen Sie ihnen das »Blade of Tarun«, werden Sie zum Khosani Village eskortiert. Sprechen Sie mit dem **Guardian of the Stone Portal** und zeigen Sie ihm das Zeichen des Summoners. Folgen Sie ihm anschließend; Sie erhalten eine Audienz bei der Hohepriesterin. Reden Sie dann erneut mit dem Wächter.

Sie müssen das Labyrinth der Khosani hinter sich bringen, um Ihre Würdigkeit zu beweisen; Sie müssen zahlreiche Prüfung überstehen.

## Die Prüfungen

### Test of Respect

Betreten Sie das Symbol inmitten der Halle erst, wenn Sie bereit sind. Sobald Sie dort stehen, werden vier Golems auf Sie losgelassen. Postieren Sie sich so, dass Jekhar und Joseph jeweils von zweien der Blechkolosse angegriffen werden. Diese üblen Feinde reagieren besonders empfindlich auf Blitzzauber, setzen Sie diesen Spruch exzessiv ein.

### Test of Insight

Sie sehen zwölf Pfeiler mit unterschiedlichen Symbolen. Beachten Sie die nachfolgende Nummerierung, anhand derer Sie erkennen können, welche Pfeiler abgesenkt werden müssen.

| | Eingang | | |
|---|---|---|---|
| Linke Wand | 6 | 12 | Rechte Wand |
| | 5 | 11 | |
| | 4 | 10 | |
| | 3 | 9 | |
| | 2 | 8 | |
| | 1 | 7 | |
| | Ausgang | | |

In dieser Reihenfolge müssen die Pfeiler abgesenkt werden: 3, 4, 6, 8, 10, 11

Aus den angrenzenden Kammern treten Ihnen insgesamt vier Golems entgegen, die Sie attackieren.

Im nächsten Raum erwartet Sie ein weiteres Rätsel. Sie sehen zahlreiche Steinblöcke. Wenn Sie diese betätigen, geben sie eine andersfarbige Fläche frei. Sehen Sie nun im nächsten Raum nach, erkennen Sie, dass an der gleichen Stelle eine Plattform erschienen ist. Sie müssen die Blöcke also so rotieren, dass daraus ein begehbarer Gang entsteht.

### Test of Might

Betreten Sie die Plattform in der Mitte des Raumes und bekämpfen die angreifenden Khosaniverräter.



Sobald Sie die Plattform in der Mitte betreten, geht es rund!

### Test of Memory

Auf dem Boden sehen Sie sechs Platten, diese müssen in einer bestimmten Reihenfolge betätigt werden. Wenn Sie die falsche Platte anheben, öffnet sich eine der Kammern und ein Golem greift an. Es lohnt also, absichtlich falsche Kombinationen zu verwenden, da jeder der Angreifer 2000 Erfahrungspunkte einbringt. Viel Vergnügen!




In dieser Reihenfolge müssen Sie die Platten betätigen. Blickrichtung: Vom Ausgang zum Eingang.

Liegt auch dieses Rätsel hinter Ihnen, haben Sie das Labyrinth endlich überstanden und dürfen jetzt speichern. Kämpfen Sie sich den Weg nach unten frei. Vor dem Holzgatter speichern Sie; ein weiterer heftiger Zwischengegner erwartet Sie.

### Bossfight – Salamanka

Nachdem Sie den »Ring of Fire« in Ihren Besitz gebracht haben, steigt ein riesiger Salamander aus der Lava und schleudert Feuerbälle auf Ihre Truppe. Außerdem verursacht jede Ihrer Attacken auch Schaden bei Ihnen! Beschwören Sie einen »roten Minotaurus« und greifen Sie mit Joseph und Jekhar an. Lassen Sie Flece besser nicht angreifen; Rosalind setzen Sie nur zum Heilen und für einige Angriffszauber (natürlich nicht Feuer!) ein. Sobald das Monster einigen Schaden hat einstecken müssen, nimmt es einen Positionswechsel vor; so kommen Sie auch mal zu einer Verschnaufpause. Heilen Sie Ihre Truppe und setzen Sie dann nach. Haben Sie die Kreatur ein zweites Mal in Bedrängnis gebracht, führt sie einen letzten Positionswechsel durch. Greifen Sie das Biest mit allem an, was Sie haben und heilen Sie dabei beständig Ihre Gruppe. Schon bald ist Salamanka dahin und Sie verlassen die Kavernen.



Stirb doch endlich, du verdammtes Biest! Oh ... es ist schon tot ... na dann ... Freuen Sie sich über Ihren Sieg!

Eilen Sie zurück nach Lenele. Sie haben nun, was Sie wollten. Abermals werden Sie von einem übellaunigen Reiter attackiert.

### Bossfight – Ein weiterer der vier Reiter

Er feuert mit Feuerpfeilen auf Sie. Sobald er ein Drittel seiner Hitpoints eingebüßt hat, steigt er vom Pferd und geht in den Nahkampf über, setzt aber weiterhin Feuerzauber ein. Der Kampf sollte Sie dennoch eigentlich nicht vor allzu große Probleme stellen.

## Der Verrat

Bei Ihrer Ankunft in Lenele erfahren Sie, dass der Prinz seinen Bruder verraten hat und Murods Truppen die Stadt besetzt halten. Sie sollen sich erneut nach Tancred's Haven begeben; der sterbende Unterweltkönig hat eine Botschaft für Sie. Benutzen Sie den Umweg über die Sewers. Mittlerweile hat die Monsterkonzentration ein wenig zugenommen: Schamanen und andere Unwesen haben sich zu den schon üblichen Bacites gesellt. Erkämpfen Sie sich den Weg zu Tranceds Bleibe. Reden Sie mit Yago, mit Tranced und erneut mit Ihrem Mentor. Schlagen Sie →

## HELDEN 2

**Rosalind**

**Sie ist Yagos Tochter und Novizin im Iona Monastery. Sie beherrscht die Kunst der Magie und sollte nicht im Nahkampf eingesetzt werden. Steigern Sie primär »Heal«, »Energy«, »Holy« und »Dark« und setzen Sie die fähige Magierin als Support-Einheit ein.**

**Jekhar**

**Er war einmal Josephs Freund, verlor jedoch durch Josephs Schuld vor neun Jahren seine Familie, seitdem sind die beiden Todfeinde. Er wird vom König gezwungen, Ihrer Gruppe beizutreten. Zu diesem Zeitpunkt können Sie Jekhar noch auf jede Waffengattung spezialisieren, da er gut ausbalanciert sind. Dies hängt von Ihren persönlichen Vorlieben ab, von einem zweiten Schwertkämpfer ist jedoch abzuraten. Steigern Sie »Counter-attack« und »Dodge« bis auf Maximum.**

## WICHTIGE ATTRIBUTE

**Heavy Arms**
Sie brauchen einen hohen Wert, um schwere Rüstungen und die besseren Waffen benutzen zu können. Stellen Sie also sicher, dass Ihre Front-Einheiten mindestens über einen Wert von 7 verfügen.

**Critical Hit**
Verbessert die Durchschlagskraft einer Attacke, kann sogar doppelten Schaden verursachen. Fazit: Durchaus steigerungswert!

**Double Attack**
Erhöht die Wahrscheinlichkeit dafür, dass mehrere Attacken hintereinander durchgeführt werden können.

**Trip**
Bessere Chance, den Gegner mit einem Angriff zu Boden zu werfen.

**Summon**
Nur Joseph besitzt diese Fähigkeit: Je höher der Wert, desto schneller kann der Summoner Monster herbeirufen.

**Aimed Attack**
Nur im Nahkampf einsetzbar: Sie können gezielte Angriffe auf Körperteile vornehmen, was nachteilige Folgen für den Gegner hat (erfolgreiche Durchführung vorausgesetzt). Schläge auf die Augen lassen Ihre Feinde vorübergehend erblinden, Treffer an den Beinen machen sie langsamer.

**Sneak**
Sehr sinnvoll, wenn Sie sich an Feinden vorbeischleichen müssen.

→ sich dann zum Temple of Urath durch. Dazu müssen Sie erneut ein gutes Stück unter Tage, also in der Kanalisation zurücklegen. Beim Marktplatz verlassen Sie dann die Abwasserkanäle und kämpfen sich durch den Crown District zum Tempel vor. Nehmen Sie sich vor den Samurai in Acht, diese können Ihnen ziemlich übel

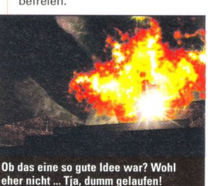

Welch grausige Wendung des Schicksals: Prinz Sornehan wird zum neuen Herrscher gekrönt ...

mitspielen. Im Tempel sehen Sie, wie der rechtmäßige König dahingemeuchelt, und Prinz Sornehan gekrönt wird.

### Bossfight – Der letzte der vier Reiter

Auch dieser Reiter besitzt die Fähigkeit zur Paralyse. Rufen Sie Ihre stärkste Kreatur herbei; der Kampf läuft im Prinzip genauso ab wie die bisherigen Begegnungen mit den Reitern. Leider ist dieser Gegner jedoch extrem schnell und daher nur schwer zu treffen. Auch er steigt vom Pferd, sobald er Treffer hat einstecken müssen; nun prügeln Sie so lange auf ihn ein, bis er das Weite sucht. Ist der Kampf überstanden, taucht Yago auf und führt Sie zu einem geheimen Raum unterhalb des Tempels. Ist dies das Ende der Geschichte?

Weit gefehlt: Es stellt sich heraus, dass Yago von einem Dämon besessen ist! Die vier Ringe der Beschwörung sind verloren, ihre linke Hand ebenfalls; Joseph geht in Gefangenschaft; mit Flece müssen Sie ihn nun befreien.


Ob das eine so gute Idee war? Wohl eher nicht ... Tja, dumm gelaufen!

### Tower of Eleh

Haben Sie »Sneak« immer weiter gesteigert? Dann zahlt es sich jetzt aus: Das ganze Areal ist mit zahlreichen Soldaten gepflastert, die gerne ein Stück von Flece hätten. Schleichen Sie sich an Samurais und hammerschwingenden Bösewichten vorbei zum Aufzug und fahren Sie damit zum »Middle Level«. In einem der Räume unterhalten sie sich mit Jinghu. Sie erzählt Ihnen, dass der Summoner in einer Zelle unterhalb des Towers zu finden ist. Bevor Sie sich dorthin begeben, fahren Sie zuerst weiter nach oben. Sobald Sie aus dem Aufzugsbereich treten, wenden Sie sich nach links. Bald schon hören Sie den **Sklaventreiber**. Schalten Sie diesen aus, um an den »Slave-Pit-Key« zu gelangen. Auf einer höher gelegenen Ebene rechts vom Ausgang des Aufzugbereiches entdecken Sie den **Tomb Key** (in einer von einem Samurai bewachten Holzhütte). Fahren Sie nun nach unten zu den Lower Levels. In einem der Kerker finden Sie schließlich Joseph.



Was macht der Samurai denn dort vor der Tür? Bewacht der etwa jemanden? Sehen Sie nach!

Fahren Sie mit dem Aufzug ganz nach oben. Sie müssen den Turm über das Baugerüst verlassen. Zwischen Ihnen und dem Exit befinden sich allerdings zahlreiche Schergen Murods. Nachdem Sie zwei Treppen hinuntergerannt sind, laufen Sie in einen sehr niedrigen Korridor und geben dem Sklaven den Slave-Pit-Key; danach führt Ihr Weg Sie weiter hinab. Schließlich verlassen Sie diesen gastlosen Ort und begeben sich nach Wolong.

### Wolong

Auch das Hauptquartier der Rebellen wurde von Murods Truppen eingenommen. Die Ihnen hier begegnenden Samurais und Soldaten sind noch härter als bisher, bringen dafür aber auch doppelt so viele Erfahrungspunkte ein. Reden Sie mit dem blinden Zhimin bei den Docks, er hat eine Nachricht für Sie. Suchen Sie danach Rosalind in einem Waldstück im Westen. Sie wartet dort mit Sizhe, einem Ihrer neuen Alliierten.

Nun erfahren Sie, dass es noch vier weitere Ringe der Beschwörung gibt! Sie müssen diese Ringe finden, um dem Imperator die Stirn bieten zu können: Ring des Wassers (Ring of Water), Jadering (Ring of Jade), Ring der vier Winde (Ring of Four Winds), Ring des Waldes (Ring of the Forest).

Um Ihre Hand wieder herzustellen, brauchen Sie vier Dinge: Minhe's Bowl, Gulan's Knife, Onyx Carp, Stick of Charcoal.

Bevor Sie sich an die Aufgabe machen, diese Gegenstände zu besorgen, nehmen Sie Anzhis Box am Rande des Waldes mit und gehen Sie zurück in den Norden der Stadt. Auf dem offenen Platz fragen Sie Gulan nach ihrem Messer. Reden Sie erneut mit Zhimin; für den Onyx Carp braucht er eine spezielle Frucht für seinen Vogel. Ganz in der Nähe ist auch der Verräter Minhe zu finden, fragen Sie ihn nach seiner Reisschüssel. Am Rande der Stadt finden Sie Peizhi, er überreicht Ihnen besagte Frucht. Begeben Sie sich damit zu Zhimin und danach weiter in nordwestlicher Richtung. Oben auf einem Abhang steht Anzhi. Überreichen Sie ihm seine Box, dafür erhalten Sie etwas Kohle. Mit all diesen Zutaten suchen Sie erneut das Waldstück auf und reden mit Sizhe. Er beginnt sofort mit dem Ritual der Wiederherstellung. Soll es vollendet werden, müssen Sie jedoch in die Kavernen und einen »Tail of the Rokhul« essen; danach müssen Sie die Wunde im **Pool of Wonders** (am Grunde der Kaverne) reinigen. Bevor Sie sich zum Tempel im Süden der Karte aufmachen, überreicht Sizhe Ihnen noch den Trank der Unsichtbarkeit, dieser soll Sie sicher an den Wachen vorbeiführen. Sie können sich diesen Weg aber auch freikämpfen und dabei jede Menge Erfahrungspunkte einstreichen. Haben Sie es ganz nach oben geschafft, betreten Sie die Kavernen.


Ob Sie diesen Weg unsichtbar oder viele Erfahrungspunkte erkämpfend beschreiten, bleibt Ihnen überlassen.

In der nächsten PC Player verraten wir Ihnen dann, wie Sie die nun noch benötigten vier weiteren Ringe finden!
**(Matthias Kirschberg/st)**

## SERIOUS SAM

Drücken Sie [^], um die nötige Konsole aufzurufen. Danach verhelfen Ihnen die folgenden Cheats zu einem wesentlich leichteren Spiel:

| CHEAT | RESULTAT |
|---|---|
| please god | Gott-Modus |
| please giveall | Alle Waffen |
| please killall | Erledigt alle Gegner |
| please open | Öffnet Türen |
| please fly | Flug-Modus |
| please ghost | Kein Clipping |
| please invisible | Für Gegner unsichtbar |



Nur ein kleiner Cheat, schon dürfen Sie von Beginn an mit mächtigen Wummen hantieren!

## KINGDOM UNDER FIRE

Drücken Sie während des Spiels [Enter], geben Sie dann die folgenden Cheats ein (um das Zeichen [-] darzustellen, drücken Sie [Space] [AltGr]).

Wenn Sie sich im Rollenspiel-Modus befinden, starten Sie die Cheat-Eingabe nicht mit [-], sondern mit [-].

Mit so einem erschummelten Ressourcenvermögen können Sie sämtlichen Auseinandersetzungen sehr viel gelassener entgegensehen. Von Beginn an können Sie so in »Kingdom under Fire« Ihrem Gegner kräftig einheizen. Viel Vergnügen!

| CHEAT | RESULTAT |
|---|---|
| makemyday | Aktiviert die Cheats |
| baegopa | 500 000 zu jeder Ressource |
| simsimhae | Schnelles Bauen |
| dayspring | Karte aufgedeckt |
| godblessu | Volles Leben |
| amosbemerciful | Volles Mana |
| knowledgeispower | Schnelle Mana-Regenerierung |
| opensesame | Öffnet alle Türen im RPG-Modus |
| hastalavista | Zerbröselt ausgewählte Einheit oder Struktur. |

## KOHAN

Drücken Sie [Enter], danach sind die folgenden Cheats möglich:

| CHEAT | RESULTAT |
|---|---|
| free gold | Maximierter Goldbestand |
| hoody hoo | +10 zu allen Produktionen |
| speed it up | Schnelleres Bauen |
| unpleasant dreams | Meteoritenhagel |
| yeahbam | Mission gewonnen |
| show fog | Ganze Karte aufgedeckt |

## HOSTILE WATERS

Erstellen Sie eine Verknüpfung zur Startdatei und fügen Sie dann der Startzeile des Programms setusupthebomb hinzu.

Ziel: D:\HostileWaters.exe -setusupthebomb

So sollte die neue Startzeile aussehen, dann klappen die Cheats.

Drücken Sie dann während des Spiels [F8], um die Konsole aufzurufen. (Erneuter Druck auf [F8] schließt die Konsole wieder).

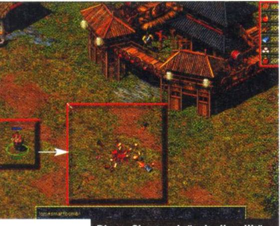
Sie können folgende Cheats eingeben:

| CHEAT | RESULTAT |
|---|---|
| fenableallmovies 1 | Alle Filme freigeschaltet |
| filthylucre 1 | 999 999 EJ Energie |
| invulnerable 1 | Gott-Modus für alle Einheiten |
| revealmap 1 | Karte aufgedeckt |
| Winlevel 1 | Mission erfolgreich absolviert |

Kaum haben Sie den Cheat eingegeben, haben Sie genug Energie für sämtliche Vorhaben.

## THREE KINGDOMS - IM JAHR DES DRACHEN

Drücken Sie [Enter], um das Eingabefenster zu öffnen. Geben Sie dann die folgenden Schummeleien ein:



Dieser Cheat zerbröselt alle militärischen Einheiten, die im Sichtbereich des Spielers herumlungern, und zwar ziemlich endgültig ... aber mit so viel Ressourcen lassen sich ja schnell neue basteln!

| CHEAT | RESULTAT |
|---|---|
| !om+superman! | Gott-Modus (vorher Einheit auswählen!) |
| !om+gonzales! | Beschleunigt das Spiel |
| !om+icanseeagain! | Gesamte Karte sichtbar |
| !om+smartbomb! | Alle militärischen Einheiten auf dem aktuellen Screen sterben |
| !om+godblessgreed! | 10 000 Einheiten jeder Ressource |
| !obj+moolah! | 1000 Gold |
| !obj+splinter! | 1000 Holz |
| !obj+chips! | 1000 Korn |
| !obj+piggy! | 1000 Fleisch |
| !obj+ingboard! | 1000 Eisen |
| !obj+booze! | 1000 Wein |

## FRAGESTUNDE

In Kooperation mit dem Team von InfoGenie, Betreiber der Tipps-Hotline (siehe Seite 149), präsentieren wir Ihnen hier Anfragen, die Spieler zum Hörer greifen ließen.

### Wall Street Tycoon

**? Wie lassen sich reale Börsenkurse über das Internet in das Programm einbinden?**

**! Um die Kurse updaten zu können, benötigen Sie zunächst den Patch http://www.ubisoft.com/usa/wst/ger/GPatch7.exe. Nach dessen Installation können Sie sich, dann die neuesten Kurse von der im Handbuch beschriebenen Seite herunterladen.**

### Die Siedler 4

**? Der Spieler scheitert immer an der siebten Mission. Sobald er im Spiel ist, greift das Dunkle Volk an und besiegt ihn.**

**! Bei diesem Level ist der Anfang am schwersten. Konzentrieren Sie sich daher zu Beginn nur auf die beiden mittleren Türme und reißen Sie die anderen ab. So sollten Sie es schaffen, die erste Angriffswelle zu überstehen. Außerdem müssen Sie sehr schnell alle vorhandenen Spezialisten wieder in normale Siedler zurückverwandeln. Wichtig bei dieser Mission sind später vorgeschobene Türme, Gärtner/Pioniere und ein paar Diebe.**




Diese Mutanten sorgen sich nicht nur verbal um das Schicksal Ihrer Helden. Während der eine gerade eine Handgranate auf einen Kämpfer geworfen hat, feuert der andere genüsslich mit seinem schweren Maschinengewehr in die Menge.

# FALLOUT TACTICS - BROTHERHOOD OF STEEL

**Ein Atomkrieg hat ganz Nordamerika in eine einzige Wüste verwandelt. Doch mit unseren Tipps und einer geladenen Vindicator-Gatling-Gun sorgen Sie wieder für Ordnung in den Ruinen!**

## ALLGEMEINE TIPPS

- Horten Sie so viel erbeutete Ausrüstung wie irgend möglich. Besonders zu Anfang Ihrer Kampagne verfügen Sie nur über wenig Geld und die interessanten Waffenangebote sind teuer.
- Verzichten Sie auf Nahkampfwaffen wie etwa Messer oder Kampfhandschuhe. Für kurze Kampfdistanzen ist ein Feuerstoß aus einer Maschinenpistole oder einem Gewehr mindestens genauso effektiv.
- Erweitern Sie primär Ihre Kampffähigkeiten (etwa »Small Guns«) und erst dann die anderen Talente (wie etwa »Lock Picks«).
- Entscheiden Sie sich möglichst früh für feste Gruppenmitglieder, damit Sie diese im Laufe des Spiels nach Ihren eigenen Wünschen »großziehen« können. Die vorgefertigten Charaktere, die Sie später rekrutieren können, haben zwar einen hohen Dienstgrad, weisen dafür aber einige Talentmängel auf.

## Rekrutierung

### Mission 1- Brahmin Wood



1: Startpunkt 2: Charon
3: Schlüssel 4: Schamane
5: Geiseln 6: Sandsackbarriere
7: Bunker 8: Raider-Anführer

Sammeln Sie Ihre Leute und schleichen Sie sich in die benachbarte Ruine. Sprechen Sie mit Charon, dem Dorfältesten. Er berichtet Ihnen vom Überfall der Raiders; einige seiner Leute wurden als Geiseln verschleppt.

Marschieren Sie über die Brücke und erledigen Sie den Banditen mitsamt Hund. Biegen Sie nach Norden ab und stürmen Sie die Sandsackbarriere vor der



Der Dorfälteste verspricht Ihnen neue Rekruten, wenn Sie seinem Stamm helfen. Nur zu!

Mauer (Felsen als Deckung nutzen). Betreten Sie die Hütte. Mit dem Schlüssel aus der dortigen Truhe öffnen Sie die Tür zur Anlage. Kämpfen Sie sich nach Norden bis zur »Brahmin-Weide« vor. Hier überwältigen Sie die schlafende Banditin und überqueren die Wiese. Im nächsten Gebäude befinden sich einige Geiseln, die Sie befreien müssen. Dringen Sie mit Ihren Leuten durch beide Eingänge gleichzeitig ein, um die Banditen in die Zange zu nehmen. Anschließend lassen Sie das **Dietrich-Set** von der Arbeitsplatte mitgehen. Setzen Sie Ihren Weg nach Nordosten fort. Robben Sie an die Sandsäcke heran und überwältigen Sie die dahinter stehenden Raider. Knacken Sie die Türen mit dem Dietrich-Set.

Wandern Sie über die alte Straße nach Südosten bis zur Häuserruine. Heben Sie den Bunker aus. Gehen Sie vorsichtig vor: In der Häuserruine haben sich ebenfalls einige Banditen versteckt. Biegen Sie am Ende der Ruine nach Westen ab, erreichen Sie den Stammes-tempel. Im Innern treffen Sie auf den Bandenboss und einige seiner Kumpanen. Gehen Sie immer gezielt gegen einen Feind vor, um deren Anzahl schnell zu dezimieren. Sammeln Sie nach dem Sieg noch Ihre Beute ein und plündern Sie die Truhen. Abschließend kehren Sie

zu Charon am Startpunkt zurück und informieren ihn über die erfolgreiche Mission.

### Mission 2 – Freeport



1: Startpunkt
2: Brücke
3: Übergang
4: Informant
5: Ripley
6: Dorfältester
7: O'Reilly
8: Vorratsraum
9. Schnapsbrennerei
10: Evakuierungspunkt

Schleichen Sie mit Ihrem Trupp zur Brücke und lauern Sie allen Feinden auf, die in Ihr Schussfeld laufen. Neutralisieren so viele wie möglich, damit diese Ihnen später nicht mehr gefährlich werden können. Setzen Sie Ihren Weg nach Südwesten fort und überqueren Sie dort das trockene Flussbett. In der Ruine dahinter treffen Sie den **Informanten**, der Ihnen den Aufenthaltsort des verschleppten Schamanen verrät.

Laufen Sie durch die östlich gelegenen Ruinen, dann biegen Sie nach Norden ab. Unterwegs treffen Sie auf Raider, diese müssen Sie schnell ausschalten, sonst wird Alarm geschlagen. An der Straße gehen Sie hinter den Sandsäcken in Stellung und neutralisieren die heranstürmenden Gegner. Befreien Sie mit dem Dietrich die gefangene Ripley aus der Zelle südlich der Straße. Wenn Ihr »Lock Pick«-Skill noch nicht ausreicht, können Sie später auch den Schlüssel benutzen, den Sie beim Bandenchef O'Reilly finden. Sprechen Sie nun mit Charon (im südlichsten Zelt). Sie sollen ihm später Bescheid sagen, sobald die Luft rein ist. In einem der nördlichen Zelte treffen Sie dann auf den Anführer O'Reilly.



Nachdem Sie seine Wachen aus dem Weg geräumt haben, ist O'Reilly längst nicht mehr so gefährlich.

Nehmen Sie ihm die Gefängnisschlüssel und seine Habseligkeiten ab. Im Osten öffnen Sie mit dem Dietrich das verschlossene Haus und filzen die Truhen nach brauchbaren Gegenständen. Jagen Sie die Schnapsbrennerei im Norden in die Luft und marschieren Sie Richtung Evakuierungspunkt. Informieren Sie Charon und treffen Sie sich beim Evakuierungspunkt mit ihm.

### Mission 3 – Rock Falls



1: Startpunkt 2: Streife
3: Schrottplatz, Nebeneingang
4: Diesoon 5: Daisys, Nanuk
6: Minen, Torkontrolle 7:Jesse

Schleichen Sie nach Nordwesten und überfallen Sie die vier Raider in der Ruine. Dann machen Sie sich zum Schrottplatz nach Nordosten auf. Bei der Brücke liegen einige Banditen im Kanal auf der Lauer; räuchern Sie diese mit Molotow-Cocktails aus. Vorsicht: Der Wachturm dahinter ist durchaus nicht ungefährlich. Auf dem Schrottplatz finden Sie eine Nebentür zur Festung der Raiders. Knacken Sie das Schloss und betreten Sie die Anlage. Sie müssen den äußeren Festungsring von allen Banditen säubern, die Ihnen über den Weg laufen. Im Gefängnistrakt neben dem Tor treffen Sie auf Daisy, diese besitzt den Schlüssel für die Tore. Schalten Sie Daisy und Ihre Männer aus und nehmen Sie ihr den Schlüssel ab.

Öffnen Sie das Haupttor und neutralisieren Sie die Posten davor. Jetzt können Sie Nanuk aus der Gefängniszelle und Diesoon aus der Werkstatt befreien. Letzterer schenkt Ihnen das gesuchte **Artefakt**.

Anschließend marschieren Sie nach Osten bis zum Brahmin-



Man(n) schlägt keine Frauen! Hier jedoch haben Sie keine andere Wahl; überwältigen Sie Daisy.

Stall. Treiben Sie die Tiere aus der Hintertür; diese zünden dadurch einige Minen. Umgehen Sie mit Ihren Leuten die restlichen Minen und öffnen Sie mit dem Torschlüssel die kleine Baracke neben dem Tor zum inneren Ring. Darin befindet sich der Hebel, der das Tor öffnet. Kämpfen Sie sich über die Treppe in das Gebäude vor und überwältigen Sie den Obermotz Jesse. Danach kehren Sie zum Startpunkt zurück.

## Logistikprobleme

### Mission 4 – Preoria

Sprechen Sie beim Dorfeingang mit dem Schamanen. Er gewährt Ihnen Zutritt zur Bunkeranlage. Steigen Sie am nördlichen Ende des Dorfes die Treppe hinab. Unten wimmelt es von Riesen-Kakerlaken und Skorpionen; schießen Sie sich den Weg frei bis in die südlich gelegene Küche. Im dortigen Regal entdecken Sie eine gelbe Schlüsselkarte. Folgen Sie dem Korridor nach Osten und dann nach Süden zum Büro des Bunkerkommandanten. Mit der Schlüsselkarte öffnen Sie dort den Lagerraum und durchwühlen die Spinde; sie finden die erste der drei benötigten **Fusionsbatterien**.

Betreten Sie die Druckkammer (südöstlich); aktivieren Sie mit dem Hebel die Verteidigungsanlagen. Die Türen zum südlichen Komplex öffnen sich, aber auch die Lasertürme sind wieder aktiv. Diese tauchen jedoch immer nur kurzzeitig auf, sprinten Sie also im richtigen Moment an diesen vorbei.



Uups! Hier hat sich der Kämpfer wohl etwas im Timing verschätzt!

Lassen Sie sich nicht auf einen Kampf ein, die Türme können sehr viele Treffer einstecken! Sprinten Sie durch den südlichen Korridor und begeben Sie sich in den Versammlungsraum, dahinter liegt der Lichtgenerator. Schleichen Sie mit einem Mann hinein und legen Sie den Hebel um. Vorsicht: Auch hier ist ein Laserturm installiert!

Ist das Licht wieder aktiviert, gehen Sie zum Tanklager →

### WAFFEN- UND SCHIESS-AUSBILDUNG 1

**Bevor Sie wie wild mit Ihrem Schießprügel herumballern, sollten Sie sich diese Faustregeln einprägen. Nur so werden Sie im postnuklearen Chaos überleben:**

- Sorgen Sie für eine ausgewogene Bewaffnung Ihrer Einsatzgruppe. Es hat keinen Sinn, nur Scharfschützen im Team zu befehligen, die einer Fliege zwar auf weite Entfernung das linke Hinterbein wegpusten können, dafür aber im Häuserkampf einfach keine Durchschlagskraft haben.
- Die ideale Besatzung sieht wie folgt aus: Zwei Scharfschützen, die sowohl mit leichten Waffen (etwa der Sniper Rifle) als auch mit Energiewaffen (wie der YK42B Pulse Rifle) umgehen können; zwei Sturmsoldaten, bewaffnet mit einem Maschinengewehr (etwa MEC Gauss-Mini-Gun) und einer zweiten durchschlagskräftigen Waffe (Rocket Launcher); zwei Allrounder, die neben einer Energiewaffe (Plasma Rifle) oder einer leichten Waffe (etwa Pancor Jackhammer) auch im Umgang mit Handgranaten (wie der EMP-Granate) geschult sind.

**WAFFEN- UND SCHIESS-AUSBILDUNG 2**

**Jeder Feind hat seine besondere Schwachstelle. Roboter beispielsweise reagieren sehr allergisch auf Energie- und EMP-Waffen. Monster ohne Rüstung hingegen (wie die Deathclaws) neutralisieren Sie am leichtesten mit Projektil- und Flammenwaffen. Probieren Sie auch die verschiedenen Munitionssorten durch. Panzerbrechende Geschosse etwa eignen sich hervorragend, um Feinde mit Rüstungen zu bearbeiten, während Splittermunition bei ungepanzerten Gegnern (etwa bei Mutanten) für großen Schaden sorgt.**

**■ Gehen Sie in die Hocke oder legen Sie sich hin, um eine bessere Trefferquote zu erreichen. Außerdem bieten Sie so ein viel kleineres Ziel.**

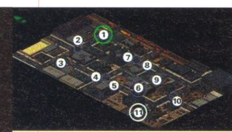
**■ Beachten Sie bitte: Bei den Waffenaufzählungen in den folgenden Randspalten steht EF für Einzelfeuer, FS für Feuerstoß.**

→ (westlich des Versammlungsraumes). Dort liegt die zweite Fusionsbatterie im Spind.

Marschieren Sie nach Westen weiter zur nächsten Kontrollarmatur, welche die unter- und oberirdische Verteidigung steuert. Lassen Sie für den Rest der Mission hier einen Mann zurück, der sich nur um diese Steuerung kümmert. Sobald er den Hebel umlegt, deaktiviert er die unterirdischen Lasertürme und öffnet die Schotten der nächsten beiden Räume. Er muss aber spätestens nach zehn Sekunden die unterirdischen Verteidigungsanlagen wieder anschalten, da sonst die Lasertürme an der Oberfläche Kleinholz aus dem Dorf machen. Nutzen Sie diese Zeit, um durch den ersten Raum zu rennen und gehen Sie dahinter sofort in Deckung. Sobald Ihr Mann am Hebel zum zweiten Mal die unterirdischen Türme deaktiviert, eilen Sie durch die zweite Kammer in Sicherheit. Für den späteren Rückweg gehen Sie dann genauso vor. Arbeiten Sie sich nach Süden vor und betreten Sie den Reaktorraum. Sie treffen auf ein besonders großes Mutanten-Insekt, das die letzte Fusionsbatterie verteidigt. Nach Ihrem Sieg holen Sie diese Batterie aus dem Spind und marschieren dann zurück zum Schamanen am Dorfeingang.

## Mission 5 – Macomb

Besorgen Sie sich unbedingt »eine Ladung Sprengstoff« und marschieren Sie nach Macomb. Hier lauern Raider und Zivilisten, die jeden unachtsamen Reisenden ausplündern.




1: Kontaktperson, Geländewagen
2: Torkontrolle
3: Schlüssel
4: Torkontrolle
5: Torkontrolle
6: Bibliothek
7: Torkontrolle
8: Minenfeld
9: Brille
10: Torkontrolle
11: Evakuierungspunkt

Nach Ihrer Ankunft berichtet Ihnen der Kontaktmann von den Straßensperren und marodierenden Banden. Setzen Sie Ihren fähigsten Fahrer hinter das Steuer des HUMMER-Geländewagens, fahren Sie aber noch nicht los.

Gehen Sie während des gesamten Auftrags nach der gleichen Taktik vor: Säubern Sie mit den restlichen Kämpfern die vor Ihnen liegenden Straßen und Gebäude von allen Feinden, erst dann ziehen Sie den Geländewagen nach. So vermeiden Sie, dass das Fahrzeug oder die Ladung beschädigt wird.

Erobern Sie zuerst das Gebäude auf der rechten Straßenseite. Mit der Kontrolleinrichtung hier öffnen Sie das nahe Tor. Danach begeben Sie sich zum Gebäude gegenüber der Bowlingbahn und klettern aufs Dach. In der Truhe finden Sie einen **Schlüssel**. Entriegeln Sie den Wellblechverschlag am Ende der Straße, erhalten Sie Zugang zur nächsten Torkontrolle. Hinter dem Tor sind einige Raider in Stellung gegangen und warten dort auf den Geländewagen. Besondere Gefahr geht dabei vom Banditen mit dem Raketenwerfer aus, er ist daher Ihr primäres Angriffsziel! Nach diesem Gefecht lassen Sie das dritte Tor ebenfalls zur Seite rollen. Bevor Sie jetzt weiterziehen, besuchen Sie den Bibliothekar. Ein Dieb hat seine Brille gestohlen; Sie sollen ihm helfen. Kämpfen Sie sich in das zweigeschossige Gerichtsgebäude vor; im Obergeschoss ist die nächste Torkontrolle installiert. Legen Sie den Hebel um und dringen Sie weiter nach Süden vor. Achten Sie auf das Minenfeld, das auf der Straße angelegt wurde. Schicken Sie einen Fallenexperten voraus, der die Anti-Fahrzeug-Minen aufspürt und entschärft. In der Ruine mit dem radioaktiv verseuchten Badezimmer bergen Sie die Brille des Bibliothekars aus der Kiste. Bringen Sie ihm diese, erhalten Sie ein Buch. Erledigen Sie nun alle Gegner in der Nähe der letzten Torkontrolle und entfernen Sie anschließend damit das vorletzte Hindernis. Vor der Evakuierungszone steht noch ein kleiner Wall aus Schrott. Pusten Sie diesen mit der Sprengstoffladung aus dem Weg und sammeln Sie Ihren Trupp am Ende der Straße.



Die gut platzierte Dynamitladung sprengt den Weg für Ihr stabiles Einsatzfahrzeug frei.

## Mission 6 – Quincy

Sprechen Sie mit Arlene (bei den Bahnschienen). Sie erfahren den Aufenthaltsort der Beastlords und erlangen das Wissen über die Alarmanlage. Schleichen Sie mit zwei Kämpfern an der Schule und dem Basketballfeld vorbei, zur Rückseite des von Arlene gezeigten Gebäudes. Klettern Sie über die Feuerleiter aufs Dach und von dort in das Obergeschoss hinab.




| | |
|---|---|
| 1: Startpunkt | 6: Felix Stiles, Duff |
| 2: Arlene | 7: Elliot |
| 3: Hillary Eastwood | 8: Gorgi |
| 4: Kraftwerk | 9: Friedhof |
| 5: Stadtgericht | 10: Bordell |



Der Dieb schleicht mittels Feuerleiter unbemerkt an den Wachen vorbei.

Im Gebäude überwältigen Sie den feindlichen Commander. Nehmen Sie ihm den Schlüssel ab und befreien Sie die Bürgermeisterin Hillary Eastwood im Nachbarzimmer. Sie verspricht, mit der Bruderschaft zusammenzuarbeiten, wenn Sie die drei Geiselnahmen im Ort beenden. Sie gibt Ihnen einen Schlüssel, mit dem Sie die Tür zur Alarmanlage auf dem Dach entriegeln können. Klettern Sie auf das Dach zurück und deaktivieren Sie die **Sirene**. Erledigen Sie danach noch alle Deathclaws und Beastlords in diesem Gebäude, dann schleichen Sie sich zum Kraftwerk.

Im dortigen Keller haben die Beastlords die beiden Generatoren mit Bomben und Geiseln bestückt, die sie beim geringsten Anzeichen von Gefahr zünden werden. Sie müssen also schnell in diesen Raum stürmen und zuerst die feindliche Kommandantin überrumpeln. Sie befindet sich ständig auf einem Rundgang, passen Sie einen geeigneten Moment ab. Danach schalten Sie die übrigen Wachen hinter den Sandsäcken aus, um die Geiseln vor Schaden zu bewahren. Entschärfen Sie mit dem Fallenexperten dann die Sprengstoffladungen.

Betreten Sie das Stadtgericht durch die Nebentür (Schloss per Dietrich knacken). Drinnen überfallen Sie die Deathclaws und die heraneilenden Wachen. Im Nebenraum finden Sie Evita, die Tochter der Bürgermeisterin. Beruhigen Sie das Mädchen und schnappen Sie sich den Schlüssel aus der Kommode. Überwältigen Sie noch die schlafenden Wachen im Nebenraum, dann haben Sie auch dieses Missionsziel erfüllt. Berichten Sie der Bürgermeisterin von Ihrem Erfolg, sie erzählt Ihnen zum Dank von einem geheimen Tunnel, der unter die Kaserne führt.

Doch bevor Sie dorthin marschieren, statten Sie den Ghuls einen Besuch ab. Deren Anführer Elliot erwartet einen Angriff der Beastlords und Deathclaws aus Nordwesten. Natürlich stehen Sie den Ghuls mit Ihrer Truppe zur Seite. Gehen Sie dazu hinter den Sandsäcken in Stellung und lassen Sie die Angreifer direkt in Ihren Kugelhagel laufen. Elliot ist so begeistert von Ihrer Leistung, dass er Ihnen einen zweiten Auftrag erteilt: Sein Bruder Gorgi wurde in die Farm in Nordwesten verschleppt. Stürmen Sie die Farm und befreien Sie Gorgi.

Jetzt ist es an der Zeit, die Kaserne zu infiltrieren. Steigen Sie im Stadtgericht über die Leiter in den Keller und durchqueren Sie den unterirdischen Tunnel. Am Ende kraxeln Sie wieder hinauf und schalten alle Wachen im Gebäude aus. Legen Sie den Kontrollhebel neben den Gefängniszellen um. In der äußerst linken Zelle finden Sie eine ausgezeichnete Schrotflinte.

Begeben Sie sich auf das Dach; der Obermotz der Beastlords hält dort die Stellung: Beastmaster **Duff** hat den lokalen Helden Felix Stiles als Geisel genommen und will diesen hinrichten. Hindern Sie ihn mit Waffengewalt daran.

Bevor Sie nun der Bürgermeisterin Bericht erstatten, vertreiben Sie noch die restlichen Gegner vom Friedhof und aus dem Bordell. Vermeiden Sie, dass dabei unschuldige Zivilisten verletzt werden! In der Leichenhalle entdecken Sie eine Metallrüstung Mark II. Zum Abschluss dieses Einsatzes melden Sie sich noch bei der Bürgermeisterin ab und betreten dann die Evakuierungszone.

## Mission 7 – Mardin

Ihr nächster Auftrag führt Sie in das Hauptquartier der Beastlords. Vom Startpunkt aus schlagen Sie sich nach Norden zur Bodenspalte durch. Unterwegs warten bereits einige Beastlords und Monster auf Sie. Halten Sie Ihre Gruppe beisammen und schicken Sie die Gegner nacheinander zu Boden. Klettern Sie durch die Erdspalte in das Tunnelsystem.



Benutzen Sie den natürlich entstandenen Zugang zum Tunnelsystem.

Hier hausen giftige Rad-Skorpione und Riesen-Kakerlaken. Durchqueren Sie das Tunnelsystem und die anschließende Deathclaw-Grube. Über die Leiter gelangen Sie in einen Zellentrakt; erledigen Sie die Wächter. Lassen Sie die Zellen noch verschlossen und schleichen Sie stattdessen zum großen Käfig. Reden Sie mit der gefangenen Deathclaw-Königin **Matriarch**. Bevor Sie diese befreien können, werden Sie von Emperor Daarr attackiert. Erledigen Sie ihn und schließen Sie den Käfig auf. Matriarch dankt Ihnen und beginnt, an den Beastlords grausame Rache zu üben.

Lassen Sie nun auch die Baby-Deathclaws aus den Zellen frei, damit sie Ihnen die nötigen »Aufräumarbeiten« abnehmen. Zuletzt befreien Sie dann noch die Menschen aus dem Zellentrakt in der Mitte der unterirdischen Anlage und begeben sich zum Hauptquartier der Bruderschaft zurück.

## Mutanten-Wanderung
## Mission 8 – St. Louis

Nehmen Sie unbedingt einen erfahrenen Mechaniker und einige Werkzeugkästen für Ihr Fahrzeug mit. Nutzen Sie jede Gefechtspause, um den Truppentransporter wieder in Stand zu setzen.

Besteigen Sie Ihr APC und fahren Sie über die Brücke nach Osten. Neutralisieren Sie die Mutanten im Kampfgraben und nehmen Sie ihnen die schweren Waffen ab. Setzen Sie Ihren Weg nach Nordosten fort und zerschlagen Sie den Mutanten-Trupp, der die »Fang Squad« erledigt hat.




1: Start- und Evakuierungspunkt
2: Überreste »Fang Squad«
3: Kontrollpunkt
4: Minenfeld
5: Paladin Burke
6: Paladin Solo, »Talon Squad«



In Ihrem schwer gepanzerten Truppentransporter können Sie ganz dicht an die feindlichen Stellungen heranfahren. Nur Mut!

Überwältigen Sie unbedingt zuerst den Mutanten mit dem Raketenwerfer, er ist die größte Gefahr für den Transportpanzer. Nach gewonnenem Kampf durchsuchen Sie die Überreste Ihrer gefallenen Kameraden.

Düsen Sie jetzt zum Kontrollposten an der Brücke und räuchern Sie diesen aus. Schicken Sie Ihren Fallenexperten auf die Brücke, um die Anti-Fahrzeug-Minen zu entschärfen. Dann können Sie gefahrlos das Flussbett überqueren. Arbeiten Sie sich bis zum Minenfeld südlich des Stellungssystems vor. Während nun ein Kämpfer die Minen aus dem Weg räumt, kümmert sich der Rest des Trupps um die patrouillierenden Mutanten. Halten Sie sich dabei von den noch nicht entschärften Minen fern, da diese durch das Feindfeuer leicht explodieren könnten! Im Stellungssystem nahe der Brücke finden Sie dann **Paladin Burke**. Befreien Sie ihn von der C4-Ladung, damit er Ihnen von den Ereignissen berichten kann. Leider kann er die Schande nicht verarbeiten und nimmt sich das Leben ...

Kehren Sie zum APC zurück und folgen Sie der Straße, die östlich des Grabensystems nach Norden verläuft. Lassen Sie sich nicht auf lange Schießereien ein, sondern brechen Sie einfach mit dem Transporter durch diese Verteidigungslinie. Im Nordosten treffen Sie dann endlich die Überreste der »Talon Squad« und Paladin Solo. Leisten Sie seinen Leuten Erste Hilfe, damit er und sein Trupp an Bord des APCs gehen. Fahren Sie nun auf dem gleichen Weg zurück, den Sie →

### ENERGIE-WAFFEN 1




**Modell**: Sunbeam Laser Rifle
**Feuermodus**: EF
**Munition**: Mikrofusionszelle
**Aktionspunkte**: 5
**Mindeststärke**: 5
**Reichweite**: 45
**Schaden**: 23-50




**Modell**: YK42B Pulse Rifle
**Feuermodus**: EF
**Munition**: Mikrofusionszelle
**Aktionspunkte**: 4
**Mindeststärke**: 6
**Reichweite**: 30
**Schaden**: 50-100




**Modell**: Sunbeam Gattling Laser
**Feuermodus:** FS
**Munition:** Mikrofusionszelle
**Aktionspunkte:** 5
**Mindeststärke:** 6
**Reichweite:** 30
**Schaden:** 20-40




**Modell:** YK32 Pulse Pistol
**Feuermodus:** EF
**Munition:** Kleine Energiezelle
**Aktionspunkte:** 3
**Mindeststärke:** 3
**Reichweite:** 20
**Schaden:** 32-46

### ENERGIE-WAFFEN 2




**Modell:** Pulse Rifle Prototype
**Feuermodus:** EF
**Munition:** Mikrofusionszelle
**Aktionspunkte:** 4
**Mindeststärke:** 3
**Reichweite:** 30
**Schaden:** 42-64




**Modell:** Plasma Rifle
**Feuermodus:** EF
**Munition:** Mikrofusionszelle
**Aktionspunkte:** 5
**Mindeststärke:** 6
**Reichweite:** 35
**Schaden:** 35-60



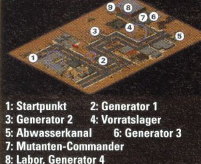

**Modell:** Plasma Pistol
**Feuermodus:** EF
**Munition:** Kleine Energiezelle
**Aktionspunkte:** 3
**Mindeststärke:** 3
**Reichweite:** 20
**Schaden:** 15-35



**Modell:** Laser Pistol
**Feuermodus:** EF
**Munition:** Kleine Energiezelle
**Aktionspunkte:** 3
**Mindeststärke:** 3
**Reichweite:** 35
**Schaden:** 10-22

→hergekommen waren. Laden Sie die »Talon Squad« am Evakuierungspunkt ab.

## Mission 9 – Jefferson



1: Startpunkt 2: Generator 1
3: Generator 2 4: Vorratslager
5: Abwasserkanal 6: Generator 3
7: Mutanten-Commander
8: Labor, Generator 4
9: Evakuierungspunkt

Eine angebliche Waffenfabrik der Mutanten ist das Angriffsziel dieser Mission. Der Scouter ist dazu jedoch fast nutzlos: Seine Stärke liegt in der Geschwindigkeit und Beweglichkeit, dafür haben aber nur zwei Personen Platz, außerdem ist er zu schwach gepanzert. Die Mutanten überwachen alle Straßenzüge in Jefferson, sie würden den Scouter mühelos zu Schrott schießen. Im späteren Verlauf der Mission werden Sie aber einen großen Vorrat an Rad-X und Rad-Away benötigen, decken Sie sich daher vor Ihrem Aufbruch damit ein.

Schicken Sie den Aufklärer zum mehrstöckigen Gebäude südöstlich ihres Startpunkts. Er entschärft vor dem Eingang alle Minen; Sie ziehen dann die restlichen Kämpfer nach. Durchsuchen Sie das gesamte Gebäude und schalten Sie alle Mutanten im Innern und auf dem Dach aus; als Belohnung finden Sie in einer Truhe eine Laserpistole.

Verlassen Sie das Gebäude und arbeiten Sie sich durch die Ruinen zum Generator 1 vor. Neutralisieren Sie unterwegs die Mutanten-Streife, die westlich des Generators ihre Runde geht. Eine einfache Handgranate setzt den Generator außer Kraft.

Marschieren Sie über die alten Gleisanlagen zum zweiten Generator. Halten Sie nach Minen Ausschau! Ein Holzzaun umspannt den Generator, der außerdem von zwei Lasertürmen nahe der Straße bewacht wird. Schleichen Sie sich durch die Tür im westlichen Zaun zum Zielobjekt und legen Sie auch dieses lahm. Dann verschwinden Sie durch die Osttür in Richtung Vorratslager.

Durchforsten Sie das Haus nördlich des Lagers, dort lauern einige Scharfschützen. Überwältigen Sie diese Wachen und nutzen Sie die Position Ihrerseits, um die Mutanten im Vorratslager zu eliminieren. Nun können Sie die Truhen im Lager plündern.

Begeben Sie sich zum Eingang des **Abwasserkanals** im Südosten der Karte. Schlucken Sie ein paar Rad-X-Pillen, um den Schäden der Radioaktivität vorzubeugen. Robben Sie durch den Kanal bis unter die Fabrik.



Der Minister warnt: Diese grüne »Suppe« fördert die Gesundheit Ihrer Leute überhaupt nicht!

Sollte einer Ihrer Leute kontaminiert sein, heilen Sie ihn mit der Rad-Away-Medizin. Steigen Sie nach oben in den Vorhof der Fabrik. Sie befinden sich nun im Rücken Ihrer Gegner und können so mit Leichtigkeit deren Verteidigungsstellungen überrennen. Jagen Sie noch den dritten Generator hoch, dann stellen Sie den feindlichen Commander vor der Doppeltür zur Rede. Dieser zeigt sich unkooperativ und bittet geradezu um Prügel.

Danach betreten Sie die Fabrik und unterhalten sich mit dem Wissenschaftler. Lassen Sie diesen und die Zuchttanks unberührt, aber zerbröseln Sie Generator 4 (im Obergeschoss). Verduften Sie mit Ihrem Trupp über die Feuertreppe zum Evakuierungspunkt. Holen Sie den zurückgelassenen Scouter später vom Startpunkt ab.

## Mission 10 – Kansas City



1: Startpunkt
2: Bishop Defcon, Atomsprengkopf
3: Westtor 4: Nordtor
5: Südtor 6: Commander 1
7: Commander 2 8: Commander 3
9: Flughafenruine

Nehmen Sie reichlich Munition mit. Suchen Sie nach Ihrer Ankunft nicht Bishop Defcon auf, sondern gehen Sie sofort an den drei Toren in Stellung. Schicken Sie zum Nordtor einen Kämpfer, zum Westtor zwei und zum Südtor drei. Am **Südtor** sollten Sie unbedingt einen Maschinengewehrschützen dabei haben, denn hier ist der Feindansturm am stärksten. Rüsten Sie Ihre übrigen Leute am besten mit einer präzisen Fernkampfwaffe (etwa dem Scharfschützengewehr) und einer durchschlagskräftigen Nahkampfwaffe (wie der Schrotflinte) aus. So können Sie den heranrückenden Feinden aus jeder Entfernung ordentlichen Schaden zufügen. Bei Gegneransammlungen sind besonders Handgranaten sehr effektiv. Das Nordtor ist vermint, daher genügt hier ein Mann. Vermeiden Sie unter allen Umständen, dass zu viele Ghuls umkommen, sonst verlieren Sie die Gunst von Bishop Defcon. Sobald Ihnen die erfolgreiche Verteidigung gemeldet wird, sammeln Sie Ihren Trupp am Südtor. Säubern Sie nacheinander die einzelnen Zelte im Süden des Sektors. Sie müssen alle drei Mutanten-Commander erledigen, dann kehren Sie zu Bishop zurück. Nehmen Sie den mächtigen Pancor-Bohrhammer aus einem der Commander-Zelte mit. Bishop Defcon übergibt Ihnen den Atomsprengkopf.



Gratulation: Mission erfolgreich – der Atomsprengkopf gehört Ihnen.

## Mission 11 – Osceolla

Laut des Bruderschafts-Geheimdienstes steckt ein ehemaliger Paladin hinter den Angriffen der Mutanten. Sie sollen diesen Verräter neutralisieren.

Marschieren Sie zur Wachbaracke und überfallen Sie die dortigen Mutanten. Vernichten Sie ohne Zögern die hinzu eilenden Streifen. Begeben Sie sich mit Ihrem Trupp in den Südosten. Durch den unterirdischen Tunnel gelangen Sie unbemerkt auf das stark befestigte Fabrikgelände. Klettern Sie an die Oberfläche und radieren Sie eine Mutantenstellung nach der anderen aus. Achten Sie besonders auf den Scharfschützen (auf dem Turm östlich der Mauer). Jagen Sie die Benzin- und Gastanks per Feuerstoß in die Luft, um nahe Gegnertruppen zu rösten. Steigen Sie



1: Start- und Evakuierungspunkt
2: Wachbaracke
3: Unterirdischer Tunnel
4: Unterirdischer Tunnel
5: Lager 6: Scharfschütze
7: Minenfeld 8: Schrottplatz
9. Zeppelinwrack

über eine der beiden Treppen in den Keller hinab. Hier eignet sich der Flammenwerfer besonders gut zur Mutantenjagd.



Wenn Sie in diesen Raum eine Granate werfen, bringen Sie die Gasflaschen ganz leicht zur Explosion.

Truppführer Toccomatta erzählt Ihnen von General Barnakys Schicksal und bricht danach anschließend bewusstlos zusammen; stehlen Sie ihm den Brief.

Erledigen Sie alle Mutanten in der Kantine und betreten Sie Gammerions Gemächer. Nach einer Aussprache geht er zum Angriff über. Wenn Sie ihn fast überwältigt haben, begeht er aus Scham Selbstmord. Ergreifen Sie den Atomkoffer aus der Truhe vor dem Bett und kehren Sie zum Startpunkt zurück.

## Der unbekannte Feind
## Mission 12 – Junction City



1: Startpunkt 2: Cassey Barret
3: Angry Rick 4: Juan
5: Rathaus 6: Reaver-Farmhaus
7: Hank

Besuchen Sie Bürgermeister John Levis im Rathaus. Er bittet Sie um Ihre Hilfe bei der Verteidigung der Stadt und bietet Ihnen dafür den Kopf des Roboters. Horchen Sie seine Assistentin Anna nach den anderen drei Besitzern der Roboterteile aus, bevor Sie Ihre Leute am Nord- und am Osttor platzieren. Sichern Sie das Nordtor gut; hier wird der Großteil der Reaver auftauchen. Nutzen Sie die Zeit bis zum Angriff, um **Cassey Barret** zu rekrutieren, heilen Sie dazu ihren Vater. In der Bar versucht Angry Rick Sie mit leeren Drohungen zu verscheuchen, lassen Sie sich nicht einschüchtern. Sprechen Sie ihn so lange an, bis er Ihnen kleinlaut den **Robot Actuator** überlässt. Bei Juan (im Dorfladen) kaufen Sie dann den Roboterarm. Juan verweist Sie an seinen Kumpel Hank, er wohnt südwestlich der Stadt. Leider können Sie nur noch seine Freundin Martha Dilbert vor dem Angriff einiger Reaver retten, für Hank kommt jede Hilfe zu spät. Die Reaver haben das Roboterteil gestohlen und in ihr Farmhaus gebracht. Auf Ihrem Rückweg treffen Sie noch Chuck, der Ihnen ebenfalls einige Roboterreste verkaufen will. Schlagen Sie das Angebot aus, es handelt sich nur um eine plumpe Fälschung!

Nun sollten Sie mit den Angreifern abrechnen. Schlagen Sie am Nordtor den Angriff der Reaver zurück, bleiben Sie aber hinter den Reifenstapeln und Felsen in Deckung. Sobald die Attacken abflauen, sammeln Sie Ihre Leute und gehen gegen die Farm im Nordosten vor. Die Reaver lauern hinter den Felsmauern und haben außerdem einen Teil der Straße mit Säurefallen gespickt. Arbeiten Sie sich langsam zur Farm vor und sammeln Sie unterwegs die Waffen Ihrer Feinde auf.

Sie finden unter anderem eine nette Vindicator-Gun, die sich besonders gut für den Kampf auf mittlere Distanzen eignet. Vor der Farm durchwühlen Sie die Taschen des Zivilisten nach einem Schlüssel, der Ihnen die Tür im Erdgeschoss eröffnet. Hinter der Tür steht eine Arbeitsplatte mit dem gestohlenen Robotertorso darauf. Stecken Sie ihn ein und erledigen Sie noch die restlichen Reaver im Haus. Nachdem Sie die Erfolgsmeldung erhalten haben, berichten Sie dem Bürgermeister von Ihrem Erfolg und laufen danach zum Startpunkt im Süden.



Dieser Handgranatenwurf war olympiareif! Dem Reaver allerdings gefällt er überhaupt nicht ...

## Mission 13 – Coldwater

Die Ortschaft Coldwater besitzt sowohl ober- als auch unterirdische Gebäude.

Auf der ersten Ebene befindet sich neben einigen Händlern auch der Buchmacher Don Vinchenzo. Bei ihm können Sie erfolgreich um Geld wetten, falls Ihr »Gamble«-Skill hoch genug ist. Steigen Sie über die Treppe zur zweiten Ebene hoch.

In der Kneipe fleht Simon Dudley Sie an, seine Schwester zu retten, die von einem Dieb entführt wurde. Folgen Sie ihm bis zu einer Tür und brechen Sie diese auf. Machen Sie mit dem Dieb kurzen Prozess, Simon schenkt Ihnen zum Lohn einige »Ring Pulls«. Sie können den Wachen im südlichen Waschraum ein M60-Maschinengewehr und Vorratskisten abnehmen. Wenn Sie noch Lust auf ein Spielchen haben, besuchen Sie das Casino im Norden der Ebene.

Auf Ebene 3 treffen Sie bereits verstärkt auf die feindlichen Diebe. Besonders der Aufgang in der Nähe der nördlichen Quartiere wird verbissen verteidigt. Mit ein paar Handgranaten und Raketen überwältigen Sie aber auch diese Gegner. Die Treppe führt sie zur vierten Ebene.

Sie werden sofort von einem Dieb in einer der gestohlenen **Powerrüstungen** attackiert. Doch gegen Ihre geballte Feuerkraft haben er und seine beiden Kollegen kaum eine Chance.

Nehmen Sie ihm die zerbrochene Rüstung ab und durchqueren Sie den angrenzenden Speisesaal. Schicken Sie den Dieb voraus durch das Minenfeld, damit er Ihrer Truppe eine Schneise schafft. Passieren Sie die Doppeltür und schalten Sie dann die beiden Maschinengewehrschützen hinter der Sandsackbarriere aus. Betreten Sie den Generatorraum; hier wartet bereits ein weiterer Feind in Powerrüstung. Neutralisieren Sie aber zuerst die beiden Handgranatenwerfer, bevor Sie ihn abfertigen. Auch hier bergen Sie anschließend die Überreste der Rüstung. Nun wartet nur noch der Chef der Diebe, **Guldo Sciavo**. Teilen Sie Ihre Leute in zwei Trupps auf und stürmen Sie gleichzeitig durch die beiden

### SCHWERE WAFFEN 1



**Modell:** Rocket Launcher
**Feuermodus:** EF
**Munition:** Raketen
**Aktionspunkte:** 6
**Mindeststärke:** 6
**Reichweite:** 40
**Schaden:** 50-100




**Modell:** Flamer
**Feuermodus:** FS
**Munition:** Fuel
**Aktionspunkte:** 5
**Mindeststärke:** 6
**Reichweite:** 5
**Schaden:** 51-103




**Modell:** MEC Gauss Mini-Gun
**Feuermodus:** FS
**Munition:** 2mm EC
**Aktionspunkte:** 5
**Mindeststärke:** 6
**Reichweite:** 35
**Schaden:** 60-80




**Modell:** Vindicator Mini-Gun
**Feuermodus:** FS
**Munition:** 7.62mm
**Aktionspunkte:** 5
**Mindeststärke:** 8
**Reichweite:** 45
**Schaden:** 16-25




**Modell:** Browning M2
**Feuermodus:** FS
**Munition:** Kal. .50
**Aktionspunkte:** 5
**Mindeststärke:** 9
**Reichweite:** 45
**Schaden:** 40-50

## SCHWERE WAFFEN 2




**Modell:** Avenger Mini-Gun
**Feuermodus:** FS
**Munition:** 5.56mm
**Aktionspunkte:** 5
**Mindeststärke:** 7
**Reichweite:** 35
**Schaden:** 7-11




**Modell:** M249 SAW
**Feuermodus:** FS
**Munition:** 7.62mm
**Aktionspunkte:** 5
**Mindeststärke:** 6
**Reichweite:** 40
**Schaden:** 20-30




**Modell:** M60
**Feuermodus:** FS
**Munition:** 7.62mm
**Aktionspunkte:** 5
**Mindeststärke:** 7
**Reichweite:** 35
**Schaden:** 18-26

**Modell:** Browning Auto Rifle
**Feuermodus:** FS
**Munition:** 30.06
**Aktionspunkte:** 5
**Mindeststärke:** 5
**Reichweite:** 28
**Schaden:** 18-32

## LEICHTE WAFFEN 1




**Modell:** PPK12 Gauss Pistol
**Feuermodus:** EF
**Munition:** 2mm EC
**Aktionspunkte:** 3
**Mindeststärke:** 4
**Reichweite:** 50
**Schaden:** 22-32




**Modell:** M72 Gauss Rifle
**Feuermodus:** EF
**Munition:** 2mm EC
**Aktionspunkte:** 5
**Mindeststärke:** 6
**Reichweite:** 50
**Schaden:** 60-80



**Dem Feuerstoß aus einem Sturmgewehr hat auch eine Powerrüstung nicht viel entgegenzusetzen.**

Türen. Gegen eine solche Übermacht können die Diebe nichts ausrichten und Sie haben das Gefecht schnell siegreich beendet. Bringen Sie die drei beschädigten Powerrüstungen zum General am Startpunkt zurück.

### Mission 14 – Great Bend



**1: Startpunkt, Jake, Leiche von Ripley**
**2: Torkontrolle** **3: Mike**
**4: Schrottplatz** **5: Brücke**
**6: Torkontrolle**
**7: Evakuierungspunkt**

Laut Vermutungen befindet sich in Great Bend eine Produktionsanlage für die Roboter. Sie müssen diese Ortschaft durchkämmen und alle feindlichen Maschinen verschrotten. Wählen Sie vor allem Energie- und Plasmawaffen, da die Roboter gegen konventionelle Geschosse sehr gut gepanzert sind. Auch platzierte Treffer an der CPU oder den Sensoren richten erhebliche Schäden an.

Bei Ihrem Startpunkt finden Sie **Jake**, der sich vor den Robotern versteckt. Sprechen Sie ihn einige Male an, um von seiner »Ameisen-Theorie« zu erfahren. Durchsuchen Sie danach gründlich Ripleys Leiche; Sie finden lehrreiche Bücher. Im Haus nordöstlich Ihrer Position befindet sich die Kontrollschaltung für das verschlossene Tor. Aktivieren Sie diese und lauern Sie der dahinter patrouillierenden Streife auf. Durchqueren Sie das Tor und biegen Sie zuerst nach Süden, dann nach Osten ab. Stürmen Sie die beiden Fabrikhallen nördlich der Straße, darin lauern einige Security Bots und Load Lifter. Besonders die Load Lifter sind harte Gegner, da sie viel einstecken können und durch die Gabelarme gefährliche Nahkämpfer sind. Zwischen diesen beiden Hallen wohnt der Händler Mike in einer kleinen Hütte. Da die Bruderschaft angeblich seine Schwester verschleppt hat, schmollt er. Lassen Sie ihn in Ruhe und betreten Sie den Schrottplatz. Vorsicht: Die Roboter haben hier Hinterhalte gelegt. Überqueren Sie die Brücke (im Osten der Karte) und dringen Sie auf das Fabrikgelände (südlich des Kanals) vor. Erledigen Sie alle feindlichen Einheiten in der gesamten Anlage. Aus einem der Spinde bergen Sie eine **Environmental Armor 2**. Öffnen Sie das Tor am westlichen Zaun mit dem Hebel an der benachbarten Hütte. Überqueren Sie danach die Straße und sprengen Sie die Barrikade am Eingang der Raffinerie. Nun müssen Sie nur noch die beiden Roboter auf diesem Gelände verschrotten.



**Wenn Sie ein paar Kugeln in diesen Tank jagen, erzeugen Sie eine gewaltige Explosion.**

### Mission 15 – Newton



**1: Startpunkt**
**2: Krankenhaus, Glend Close**
**3: Schrottplatz**
**4: Lagerhaus, Albert Lamore**
**5: Forschungslabor, Tobias Peste**
**6: Cola-Fabrik, Rodger Gaire**
**7: Reaver-Lager**

Diese Mission ist ein Rettungseinsatz. Wandern Sie nach Westen und verschrotten Sie die feindlichen Roboter im Erdgeschoss des Krankenhauses. Denken Sie daran, dass der »Tank Bot« sehr viele Treffer einstecken kann. Steigen Sie über die Treppe an der Südwestecke des Gebäudes in das Obergeschoss. Durchkämmen Sie die Büros und sprechen Sie die Reaverin Glend Close im Konferenzraum an. Hat Sie sich Ihnen angeschlossen, steuern Sie Glend zum Evakuierungspunkt und verstecken sie dort.

Verlassen Sie das Krankenhaus und betreten Sie den Schrottplatz. Achten Sie auf ungewöhnliche Bewegungen unter der Erde, welche auf die Anwesenheit von »Scurry Bots« hinweist. Diese erscheinen plötzlich an der Oberfläche und gehen auf Sie los. Die Gegner verfügen nur über Klingenwaffen und können daher bereits aus sicherer Distanz neutralisiert werden. Greifen Sie sich die Raketen aus einer der herumstehenden Kisten.



**Diesen Überraschungsangriff eines Scurry Bots konnten Sie glücklicherweise mit einer Ladung Schrot vereiteln. Das war knapp!**

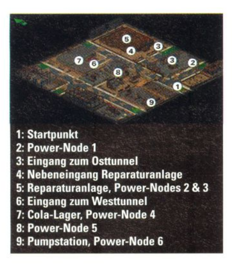
Überqueren Sie den Schrottplatz und dringen Sie in das Lagerhaus ein. Vermeiden Sie den Haupteingang, dieser wird durch zwei Lasertürme bewacht. Klettern Sie stattdessen durch das Loch in der Wand und benutzen Sie die Treppe nach oben. Schicken Sie Ihren Dieb voraus, der die heimtückischen Minen aus dem Weg räumt. Melden Sie sich in Botschafter Albert Lamores Büro. Nach dem Gespräche steuern Sie auch ihn zum Evakuierungspunkt. Benutzen Sie dazu unbedingt die Route über den Schrottplatz, da Sie hier ja bereits alle Gegner ausgeschaltet haben.

Der Weg zum Forschungslabor ist mit Sandsackstellungen gespickt. Räuchern Sie eine nach der anderen aus, um zur Südseite des Labors zu gelangen. Tobias Peste hält sich im Keller auf. Bei Ihrer Ankunft überreicht er Ihnen den **EMP-Prototyp**. Diese Wumme wurde extra zur Bekämpfung der übermächtigen Roboterarmee entwickelt. Geleiten Sie Tobias zum Evakuierungspunkt.

Ihr letztes Ziel ist die Cola-Fabrik östlich des Labors. Sobald Sie das Gelände betreten, strömen massenweise Scurry Bots aus dem kleinen Schuppen. Halten Sie Ihre Stellung und wehren Sie sich besonders mit der neuen EMP-Waffe. Holen Sie danach General Rodger Gaire aus dem Hauptgebäude ab. Sie können

jetzt entweder direkt mit ihm zum Evakuierungspunkt marschieren oder noch einen Abstecher in das Reaver-Lager machen. Dort liegen noch einige Puls-Granaten herum, welche Sie in den späteren Missionen sehr gut gebrauchen können.

### Mission 16 – Canyon City



1: Startpunkt
2: Power-Node 1
3: Eingang zum Osttunnel
4: Nebeneingang Reparaturanlage
5: Reparaturanlage, Power-Nodes 2 & 3
6: Eingang zum Westtunnel
7: Cola-Lager, Power-Node 4
8: Power-Node 5
9: Pumpstation, Power-Node 6

Rüsten Sie sich im Lager der Bruderschaft mit neuen Energie- und EMP-Waffen aus. Nach Ihrer Ankunft folgen Sie der Straße nach Osten und überwältigen die Roboter. Im kleinen Wellblechunterstand (neben dem Eingang zum Schrottplatz) finden Sie eine Gauss-Pistole und einige Sprengsätze.

Säubern Sie den Schrottplatz von allen Gegnern und klettern Sie durch das Loch in den Osttunnel. Dieser führt direkt zur Reparaturanlage. Verlassen Sie den Tunnel leise und legen Sie oben den Hebel um; die Abwehrgeschütze am Haupttor sind nun im Stand-by-Modus. Vorsicht, hier sind auch einige Minen platziert!

Durch die Nebentür an der Südwestecke gelangen Sie in das Gebäude. Knacken Sie den Schließmechanismus mit einem elektronischen Dietrich. Benutzen Sie nicht den Haupteingang, sonst müssen Sie sich mit einem schlagkräftigen Pacification Bot herumschlagen. Im Innern verarbeiten Sie alle Gegner (abgesehen vom Pacification Bot) zu Altmetall. Nehmen Sie dem Wächter in der Empfangshalle noch seinen **Sunbeam Gatling-Laser** ab. Durchstöbern Sie im Obergeschoss mit den drei Terminals die Computerbibliothek der Reparaturanlage. Sie erhalten die notwendigen Informationen über den Calculator und den Verbleib des Wissenschaftlerteams.

Steigen Sie in den Keller hinab und pulverisieren Sie den Laserturm. Folgen Sie dem unterirdischen Tunnel zur nächsten Leiter und klettern Sie hinauf. Sie stehen vor einem Cola-Lager; befreien Sie es von sämtlichem mechanischen Ungeziefer. Gehen Sie dann im Gebäude mit der Power-Node 5 genauso vor.

Bearbeiten Sie die Feinde in den Kampfständen um die Pumpstation herum. Legen Sie den Hebel auf der Rückseite der Station um. Betreten Sie die Anlage und neutralisieren Sie die Scurry Bots.

Danach platzieren Sie an jeder Power-Node im Zielgebiet einen Ihrer Kämpfer. Benutzen Sie dazu unbedingt den Weg, den Sie bereits freigekämpft haben. Nur so gewährleisten Sie, dass keiner Ihrer Leute einer übermächtigen Robotergruppe gegenübersteht. Wenn Sie alle Kämpfer in Position gebracht haben, schalten Sie in den Runden-Modus. Zerbröseln Sie alle Power-Nodes in einer Runde zu Staub, um so die Reparaturanlage zu überlasten. Nach dieser erfolgreichen Sabotage verlassen Sie den Sektor.

### Mission 17 – Beuna Vista

In einer kurzen Zwischensequenz sehen Sie, wie ein anderes Team das Haupttor der Anlage angreift. Sie selbst laufen am Friedhof vorbei in die nordwestliche Sektorecke. Von dort aus kämpfen Sie sich bis nach Südwesten vor und überrennen unterwegs alle Kampfgräben und Unterstände. Im letzten Graben entdecken Sie eine Steuerkonsole. Benutzen Sie diese, um die äußeren Kraftfelder zu deaktivieren.

Sprinten Sie zum Haupttor. Bevor Sie es erreichen können, geraten Sie jedoch in einen Hinterhalt. Ein monströser »Behemoth«-Roboter steht Ihnen gegenüber. Schleudern Sie ihm Ihre gesamte Feuerkraft entgegen und sparen Sie nicht mit EMP-Granaten und EMP-Raketen. Nach Ihrem Sieg hackt sich Ihr Wissenschaftler in die Konsole des Haupttors.

Stürmen Sie die Vorhalle und zerstören Sie die Power-Node. Durchsuchen Sie die Überreste von Paladin Lancelot und seinem Team, dann sprechen Sie im Nebenraum mit Initiate Percy. Infiltrieren Sie das Computersystem mit dem nahe gelegenen Terminal; Sie erfahren einiges über das **Hellion-Projekt**.

Nun folgen Sie dem südlichen Flur zur Treppe. Entriegeln Sie das Schott davor mit der Konsole in der südlichen Kammer. Steigen Sie über die Treppe auf den oberen Gang und verschrotten Sie alle Feinde. Klettern Sie in den Kühlraum hinab, durchqueren Sie ihn und steigen Sie die dortige Leiter hoch. Marschieren Sie nach Nordosten zur nächsten Power-Node; auch diese deaktivieren Sie mit roher Gewalt.

Kehren Sie zur letzten Leiter zurück und setzen Sie Ihren Weg nach Süden fort. Kraxeln Sie am Ende des oberen Gangs die Leiter hinab und erobern Sie den südöstlichen Raum. Verwandeln Sie die Power-Node ebenfalls zu Elektronikschrott.

In der Halle mit dem »Hellion-Jäger« schließen Sie das Terminal kurz; Sie erhalten Zugang zum Reaktorraum. Bringen Sie am Reaktor und den beiden Turbinen ein paar Sprengladungen an und zünden Sie diese aus sicherer Entfernung.



Sobald der Reaktor in die Luft fliegt, sollten Sie sich schleunigst aus dem Staub machen!

### Mission 18 – Scott City



1: Startpunkt
2: Störsender 1
3: Schrottplatz
4: Störsender 2
5: Störsender 3
6: Störsender 4
7: Gefangenenlager
8: Eingang zum Fabrikkomplex
9: Elektrizitätswerk
10: Schornsteinhalle
11: Zentralgebäude

Arbeiten Sie sich nach Südwesten vor, von dort am Zaun entlang nach Südosten. Pulverisieren Sie den Pacification-Bot und seinen Geleitschutz, danach muss der erste Störsender dran glauben.



Gegen dieses Roboter-Monster helfen nur Waffen, die elektromagnetische Impulse abfeuern.

## LEICHTE WAFFEN 2




**Modell:** Pancor Jackhammer
**Feuermodus:** EF/FS
**Munition:** 12 Gauge
**Aktionspunkte:** 4/5
**Mindeststärke:** 5
**Reichweite:** 24
**Schaden:** 17-28




**Modell:** Sniper Rifle
**Feuermodus:** EF
**Munition:** 7.62mm
**Aktionspunkte:** 4
**Mindeststärke:** 5
**Reichweite:** 50
**Schaden:** 14-36




**Modell:** FN Fal
**Feuermodus:** EF/FS
**Munition:** 7.62mm
**Aktionspunkte:** 4/5
**Mindeststärke:** 5
**Reichweite:** 28
**Schaden:** 21-32




**Modell:** M16A1
**Feuermodus:** EF/FS
**Munition:** 5.56mm
**Aktionspunkte:** 4/ 5
**Mindeststärke:** 5
**Reichweite:** 42
**Schaden:** 10-22




**Modell:** AK47
**Feuermodus:** EF/FS
**Munition:** 7.62mm
**Aktionspunkte:** 4/ 5
**Mindeststärke:** 5
**Reichweite:** 35
**Schaden:** 12-25

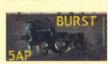



**Modell:** Hunting Rifle
**Feuermodus:** EF
**Munition:** 7.62mm
**Aktionspunkte:** 4
**Mindeststärke:** 5
**Reichweite:** 40
**Schaden:** 8-20

## LEICHTE WAFFEN 3




**Modell:** Spear Gun
**Feuermodus:** EF
**Munition:** Bolzen
**Aktionspunkte:** 4
**Mindeststärke:** 4
**Reichweite:** 25
**Schaden:** 3-15




**Modell:** FN P90c
**Feuermodus:** EF/ FS
**Munition:** 9mm
**Aktionspunkte:** 4/5
**Mindeststärke:** 4
**Reichweite:** 18
**Schaden:** 12-19




**Modell:** M79 Grenade Launcher
**Feuermodus:** EF
**Munition:** 40mm Granaten
**Aktionspunkte:** 4
**Mindeststärke:** 5
**Reichweite:** 32
**Schaden:** 20-45




**Modell:** Steyr AUG
**Feuermodus:** EF/ FS
**Munition:** 5.56mm
**Aktionspunkte:** 4/5
**Mindeststärke:** 5
**Reichweite:** 28
**Schaden:** 15-30




**Modell:** Tommy Gun
**Feuermodus:** EF/ FS
**Munition:** Kal. .45
**Aktionspunkte:** 6/5
**Mindeststärke:** 6
**Reichweite:** 25
**Schaden:** 7-28




**Modell:** M1 Garand
**Feuermodus:** EF
**Munition:** 30.06
**Aktionspunkte:** 4
**Mindeststärke:** 5
**Reichweite:** 40
**Schaden:** 12-24

→ Durchkämmen Sie den Schrottplatz und vernichten Sie den zweiten Störsender. Das dritte Exemplar finden Sie östlich des Internierungslagers, reiben Sie unterwegs die Behemoth-Streife auf. Schalten Sie den dritten Sender aus und begeben Sie sich in das Lager. Dort überwältigen Sie die Verteidiger und befreien alle Gefangenen. Elaine erzählt Ihnen von General Barnakys Schicksal. Belassen Sie den Mutanten Sebastian noch in seiner Zelle, sonst würde er blindlings in sein Verderben rennen. Sprengen Sie den vierten und letzten Störsender in die Luft; Ihre Mini-Karte arbeitet wieder.

Stürmen Sie nun den Hauptkomplex im Osten des Sektors und arbeiten Sie sich über den Eingang, das Elektrizitätswerk und die Schornsteinhalle bis in das Zentralgebäude vor.

Marschieren Sie dazu über die Metallstege, welche die einzelnen Gebäude verbinden. So bleiben Sie außer Kampfreichweite der meisten Gegner am Boden, können diese aber von Ihrer erhöhten Position unter Beschuss nehmen.

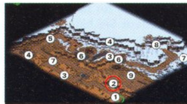
Im Erdgeschoss des Zentralgebäudes aktivieren Sie das Terminal und knacken dann das Türschloss am nördlichen Treppenhaus; steigen Sie aufs Dach.

Oben filzen Sie alle Räume. Im mittleren Raum erledigen Sie die letzten Verteidiger und sammeln neben Büchern auch die **Gauss-Mini-Gun** auf. Im südlichen Büro entdecken Sie die Überreste von General Barnaky; nehmen Sie seine Kette an sich. Ihr eigentliches Ziel, der Händler Kerr, liegt schwer verwundet auf einem Operationstisch im nordöstlichen Labor. Er bittet Sie, seinen Leiden ein Ende zu machen. Erfüllen Sie seinen Wunsch; danach verlassen Sie die Kampfzone.

### Mission 19 – Cheyenne Mountain

Lassen Sie das Transportfahrzeug zurück und betreten Sie den Schutzbunker am rechten Straßenrand. Verschrotten Sie innen alle Roboter. Folgen Sie dann weiter der Straße und zerstören Sie dabei sämtliche Gegner. An der Weggabelung räumen Sie alle Minen vom linken Pfad; dahinter ist ein Geschützturm installiert. Schleichen Sie mit einem Kämpfer daran vorbei und zerstören Sie den dazugehörigen **Generator** dahinter.

Marschieren Sie mit Ihrem Trupp weiter bis zur ersten Brü-



1: Startpunkt, APC 2: Schutzbunker
3: Minenfeld
4: Laserturm-Generator
5: Hinterhalt 6: Brücke
7: Behemoth-Bot
8: Bunkereingang
9: Leiter zum Schutzbunker

cke. Davor befindet sich eine Leiter, die auf den Felsen führt. Bringen Sie dort oben zwei Soldaten in Stellung. Zerstören Sie mit den beiden den Generator, um den Laserturm auf der Brücke lahm zu legen. Während Sie mit Ihren restlichen Leuten auf der Straße nach Süden wandern, folgen Sie mit dem Duo auf parallelem Kurs. Dadurch können Sie auch aus erhöhter Position Ihre Feinde bearbeiten.

Bei der zweiten Brücke müssen Sie ein weiteres Minenfeld räumen. Entfernen Sie die Barrikaden mit ein paar gut platzierten Feuerstößen. Vor dem Haupttor bekommen Sie es nun aber nochmal mit einem Behemoth-Roboter und kleineren Modellen zu tun. Schlagen Sie sofort mit Raketen und Granaten zurück, dann ist der Weg zum Bunkereingang frei.

Während Sie nun den Großteil Ihrer Truppe im Schutzbunker unterbringen, sprintet Ihr Fahrer zum Transporter zurück. Fahren Sie den Sprengkopf nun vor den Bunkereingang und machen Sie ihn scharf. Sobald der Countdown heruntertickt, rennen Sie zur Leiter des Schutzbunkers und bringen sich in Sicherheit. Schließlich knackt dann die Explosion den Eingang zu Bunker 0.

### Mission 20 – Vault 0

Sprechen Sie mit den Mitgliedern der Dagger Squad und stocken Sie Ihre Munitionsvorräte auf. Mit Ihrer Wissenschaftlerin aktivieren Sie das Terminal und öffnen so das Schott. Marschieren Sie zur Kreuzung und dringen Sie in den Sicherheitskomplex ein. Folgen Sie dem Gang nach Norden zu den Waffenkammern und von dort aus nach Süden zum Sicherheitsbüro. Hier befinden sich zwei Terminals. Mit dem einen entriegeln Sie die Spinde in den Waffenkammern. Das zweite Terminal verschafft Ihnen Zugang zum »Cryogenic Wing«.

Kehren Sie zur Hauptkreuzung zurück und kämpfen Sie sich zu den Überlebenden im Süden vor.



1: Startpunkt, Calculator-Zugang
2: Waffenkammer
3: Terminal für Waffenkammer
4: Terminal für »Cryogenic Wing«
5: »Cryogenic Wing«
6: Terminal für Versorgungstrakt, Leiche
7: »Dental Scanner«
8: Terminal für Kraftfeld und Verteidigungsgenerator
9: Power-Nodes

Nehmen Sie hier den Kopf der Leiche an sich und hacken Sie sich in das Terminal; die Tore zum Versorgungskomplex öffnen sich.

Sprinten Sie zum **»Dental Scanner«** und halten Sie den Schädel hinein; ein weiteres Schott gibt den Weg frei. Hinter der Abwasseranlage stehen zwei weitere Terminals. Das eine senkt das Kraftfeld ab, das andere legt den Verteidigungsgenerator lahm.

Jetzt müssen Sie nur noch die achte Power-Nodes im Nordosten mit den Terminals herunterfahren, dann kehren Sie zum Eingang zurück. Hier befindet sich der Zugang zum Calculator.

### Der Calculator

Im vorderen Raum wartet ein Androide mit **General Banakys Gehirn** auf Sie. Er bricht seinen Angriff ab, wenn Sie dessen Kette bei sich haben. Verschrotten Sie die vier Türme auf der Brücke. Der Calculator befindet sich im nächsten Komplex. Leider verschanzt er sich hinter einer Schutzmauer und Sie sind gezwungen, die Gehirntanks zu pulverisieren.

Damit erhalten Sie Zugang zu einer der drei externen Kammern. Sie müssen in jeder einzelnen zuerst die verteidigenden Roboter ausschalten und dann einen weiteren Tank zerbröseln. Sobald der letzte Tank seinen Geist aufgegeben hat, fällt der Schutzwall des Calculators.

Reden Sie mit dem Calculator, der Sie um Hilfe bittet. Sie haben jetzt die Wahl, ob Sie ihm das Gehirn Ihres Helden zur Verfügung stellen oder warten, bis er sich selber deaktiviert. Treffen Sie eine kluge Wahl ... Unsere herzliche Gratulation!

**(Christoph Söchting/st)**

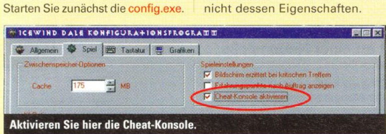
CHEAT-REVIVAL

# ICEWIND DALE: HERZ DES WINTERS

Sie finden sich nicht zurecht? Ihnen fehlen ständig Heiltränke? Dann schaffen die nachfolgenden Cheats Abhilfe:
Starten Sie zunächst die config.exe.

eine Liste mit verschiedenen Wesen scrollen.

Es verändert sich jedoch nur das Aussehen Ihres Helden, nicht dessen Eigenschaften.



Aktivieren Sie hier die Cheat-Konsole.

Dann starten Sie das Spiel und drücken [STRG] [TAB], um die Konsole zu öffnen.

Nun können Sie die unten aufgeführten Schummeleien eingeben. Beachten Sie dabei die veränderte Tastaturbelegung; so erhalten Sie die benötigten Zeichen:

( = [SHIFT] [9]
) = [SHIFT] [0]
: = [SHIFT] [U]
; = [U]
" = [SHIFT] [A]

Die Cheateingabe GETYOUR CHEATON:EnableCheatKeys(); aktiviert Mogeleien per Tastendruck:

| CHEAT | RESULTAT |
|---|---|
| STRG J | Teleport zur Cursor-Position |
| STRG R | Wiederbelebung/Heilung des ausgewählten Charakters |
| STRG Y | Erledigt ausgewähltes Monster oder NPC (keine Erfahrungspunkte!) |
| STRG 4 | Zeigt Fallen |
| STRG 9 | Zeigt Figurenumrisse an |

Mit Druck auf [STRG] [6] können Sie das Erscheinungsbild Ihres Charakters ändern. Wählen Sie Ihren Helden aus und geben Sie die Tastenkombination ein, mit [STRG] [7] können Sie dann durch

Die neuen Erscheinungsbilder werden beim Abspeichern nicht gesichert, Sie müssen sie also jedes Mal neu aktivieren.


Eine ausgefallene Heldentruppe!

**Items herbeischummeln:**

| CHEAT | RESULTAT |
|---|---|
| GETYOURCHEATON: CreateItem("x"); | Gegenstand aus dem Nichts erschaffen |
| GETYOURCHEATON: CreateItem ("x",yyy); | Gegenstände in beliebiger Anzahl (y) herbeizaubern |

**Beachten Sie:** Die letzte Zeile ist nur möglich bei Gegenständen in Sammelbehältern und für Zauberstabanwendungen.

Unter www.avault.com (dort unter Cheats/Hints PC Icewind Dale: Heart of Winter, Datei vom 3.3.2001) können Sie sich eine mehrseitige Liste herunterladen, in denen die Codes für sehr viele Gegenstände aufgeführt sind (zum Lesen benötigt: Adobe Acrobat Reader). **(st)**

| CHEAT | RESULTAT |
|---|---|
| GETYOURCHEATON:ExploreArea(); | Karte aufgedeckt |
| GETYOURCHEATON:Hans(); | Teleport zur Cursor-Position |
| GETYOURCHEATON:FirstAid(); | 5 Heiltränke, 5 Gegengifte, 1x Zauber: Stein zu Fleisch. |
| GETYOURCHEATON:AddGold(x); | Statt x gewünschte Goldmenge eingeben |
| GETYOURCHEATON:Midas(); | 500 Gold für die Party |
| GETYOURCHEATON:SETCURRENTXP(x); | Aktivierte Charakter erhalten x Erfahrungspunkte (gewünschte Zahl statt x einfügen) |
| Geben Sie diese beiden Zeilen ohne Semikolon am Zeilenende ein: | |
| GETYOURCHEATON:JEFFKATTACKS() | Zyklop attackiert Sie |
| GETYOURCHEATON:JEFFKDEFENDS() | Zyklop beschützt Ihre Party |

# STAR WARS: BATTLE OF NABOO

Begeben Sie sich in das Passcodes-Menü (im Options-Menü.) Dort können Sie die unten aufgeführten Codes eingeben.

| CHEAT | RESULTAT |
|---|---|
| JHGNRGAS | Alle Level freigeschaltet (Auswahl mit [→]) |
| FMRYLDAD | Mission für die dunkle Seite der Macht |
| EOWXZGAS | Foto des Teams |
| DIWMZIAR | Credits (nicht abzubrechen!) |
| HRDTOKIL | Verbesserte Schilde |
| LFZWKXAA | Unbegrenzt Leben |
| JOBXXFAI | Im Showroom: Bilder verfügbar |
| RECTVBAH | Im Showroom: Musikstücke verfügbar |
| CXSJMIAA | Schon ein Treffer erledigt Sie |
| ABVUSEAY | Hitzesuchfunktion (per Sekundär-Feuer) |
| NASTYMDE | Spiel wird schwieriger |



Geben Sie hier die Cheats ein, dann wählen Sie Enter Password und bestätigen mit [ENTER]. Wurde der Cheat akzeptiert, ertönt ein Klingeln.

# STAR TREK: AWAY TEAM

Tippen Sie diese Cheats einfach während des laufenden Spiels ein: Kümmern Sie sich nicht darum, dass die einzelnen Buchstaben an sich bereits Funktionen aufrufen. Tippen Sie zuerst cheater ein, um die Mogeleien zu ermöglichen.

| CHEAT | RESULTAT |
|---|---|
| medic | Ihr Team wird geheilt |
| iwin | Mission absolviert |


Nach dieser Einblendung sind die Cheats verfügbar. Viel Spaß!

## Großes Geld
### für kleine Tipps

Sie haben nützliche Cheats, Lösungen oder tolle Tipps für ein aktuelles Spiel (nicht älter als drei Monate) herausgefunden?
Dann immer her damit. Veröffentlichen wir Ihren Tipp, werden Sie mit Honoraren ab 50 Mark aufwärts belohnt, je nach Qualität und Umfang der Einsendung. Um das Geld zu erhalten, denken Sie bitte daran, Ihre vollständige Adresse und Bankverbindung anzugeben. Schicken Sie Ihre Tipps, Cheats und Lösungen an:

**Future Verlag GmbH**
**Player's Guide**
**PC Player**
**Rosenheimer Str. 145h**
**81671 München**

Wir freuen uns auch über Tipps per E-Mail:

**tipps@pcplayer.de**

Ihr Beitrag muss exklusiv in unsere Redaktion flattern und von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein. Falls wir Ihre Einsendung nicht verwenden, geben wir Ihnen bei umfangreichen Tipps Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.

# Tipps & Tricks per Fax*

**Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.**

## Möglichkeit 1:

### Faxgerät am Hauptanschluss

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

## Möglichkeit 2:

### Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

**Kosten:** DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.

**Achtung:** Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind auf Grund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

**Spiele-Hotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)**
**Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)**

**Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000**

| Tipps & Tricks zu | Seiten | Telefonnummer |
|---|---|---|
| Age of Empires 2 | 10 | (0190) 192 464 – 110 |
| (Mehrspieler-Level) | 4 | (0190) 192 464 – 115 |
| Age of Empires 2: The Conquerors | 12 | (0190) 192 464 – 167 |
| Age of Wonders | 2 | (0190) 192 464 – 132 |
| Alpha Centauri, Einsteigertipps | 1 | (0190) 192 464 – 068 |
| | 6 | (0190) 192 464 – 070 |
| American McGee's: Alice | 7 | (0190) 192 464 – 192 |
| Amerzone | 2 | (0190) 192 464 – 111 |
| Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer | 4 | (0190) 192 464 – 050 |
| AoE: Rise of Rome, Einsteigertipps | 2 | (0190) 192 464 – 040 |
| | 7 | (0190) 192 464 – 056 |
| Baldur's Gate | 13 | (0190) 192 464 – 065 |
| (Subquests) | 5 | (0190) 192 464 – 072 |
| Baldur's Gate: Legend of the Sword Coast | 4 | (0190) 192 464 – 082 |
| Baldur's Gate 2, Teil 1 | 6 | (0190) 192 464 – 172 |
| Teil 2 | 12 | (0190) 192 464 – 176 |
| Black & White | 3 | (0190) 192 464 – 198 |
| Caesar 3 | 2 | (0190) 192 464 – 045 |
| Clive Barker's Undying | 3 | (0190) 192 464 – 200 |
| Civilization Call to Power | 3 | (0190) 192 464 – 075 |
| Civilization 2: Test of Time | 2 | (0190) 192 464 – 112 |
| Colin McRae Rally | 1 | (0190) 192 464 – 036 |
| Comanche Gold | 6 | (0190) 192 464 – 027 |
| C&C 3: Tiberian Sun | 15 | (0190) 192 464 – 106 |
| C&C 3: Feuersturm | 6 | (0190) 192 464 – 143 |
| C&C: Alarmstufe Rot 2, Teil 1 (Sowjets) | 3 | (0190) 192 464 – 173 |
| Teil 2 | 4 | (0190) 192 464 – 179 |
| Commandos: Im Auftrag der Ehre | 8 | (0190) 192 464 – 076 |
| Conflict Freespace | 6 | (0190) 192 464 – 029 |
| Cultures | 3 | (0190) 192 464 – 171 |
| Dark Project: Der Meisterdieb | 10 | (0190) 192 464 – 059 |
| Dark Project 2: The Metal Age | 11 | (0190) 192 464 – 148 |
| Descent 3 | 2 | (0190) 192 464 – 095 |
| Deus Ex | 9 | (0190) 192 464 – 164 |
| Devil Inside | 4 | (0190) 192 464 – 150 |
| Diablo 2, 1. Akt | 2 | (0190) 192 464 – 151 |
| 2.-4. Akt | 6 | (0190) 192 464 – 158 |
| Diablo 2 (Charakterentwicklung) | 2 | (0190) 192 464 – 166 |
| Discworld Noir | 6 | (0190) 192 464 – 098 |
| Dune 2000 | 6 | (0190) 192 464 – 032 |
| Dungeon Keeper 2, Teil 1 | 5 | (0190) 192 464 – 096 |
| Teil 2 | 6 | (0190) 192 464 – 100 |
| Driver | 4 | (0190) 192 464 – 116 |
| Earth 2150 | 3 | (0190) 192 464 – 117 |
| Fallout 2, Teil 1 | 8 | (0190) 192 464 – 060 |
| Teil 2 | 8 | (0190) 192 464 – 067 |
| FIFA 2000 | 2 | (0190) 192 464 – 118 |
| Final Fantasy 8, Teil 1 | 8 | (0190) 192 464 – 134 |
| Teil 2 | 12 | (0190) 192 464 – 135 |
| Flucht von Monkey Island | 7 | (0190) 192 464 – 181 |
| Freespace 2 | 8 | (0190) 192 464 – 128 |
| Gabriel Knight 3 | 8 | (0190) 192 464 – 127 |
| Gangsters | 3 | (0190) 192 464 – 057 |
| Giants: Citizen Kabuto | 7 | (0190) 192 464 – 193 |
| Gothic | 9 | (0190) 192 464 – 199 |
| Grand Prix Legends | 2 | (0190) 192 464 – 037 |
| Grim Fandango | 7 | (0190) 192 464 – 048 |
| Ground Control | 2 | (0190) 192 464 – 161 |
| Gunman Chronicles | 8 | (0190) 192 464 – 196 |
| Half-Life (deutsch), Teil 1 | 2 | (0190) 192 464 – 038 |
| Teil 2 | 8 | (0190) 192 464 – 051 |
| Heavy Metal F.A.K.K. 2 | 7 | (0190) 192 464 – 168 |
| Heroes of Might and Magic 3 | 2 | (0190) 192 464 – 083 |
| Heroes of Might & Magic: Shadow of Death | 2 | (0190) 192 464 – 155 |

| Tipps & Tricks zu | Seiten | Telefonnummer |
|---|---|---|
| Herrscher des Olymp: Zeus | 2 | (0190) 192 464 – 180 |
| Hidden & Dangerous | 7 | (0190) 192 464 – 107 |
| | 3 | (0190) 192 464 – 102 |
| Hitman: Codename 47 | 8 | (0190) 192 464 – 191 |
| Homeworld | 9 | (0190) 192 464 – 119 |
| Icewind Dale | 8 | (0190) 192 464 – 162 |
| Indiana Jones und der Turm von Babel | 14 | (0190) 192 464 – 125 |
| Jagged Alliance 2 | 8 | (0190) 192 464 – 084 |
| Jagged Alliance 2: Unfinished Business | 6 | (0190) 192 464 – 184 |
| King's Quest 8 | 6 | (0190) 192 464 – 054 |
| KISS: Psycho Circus | 7 | (0190) 192 464 – 165 |
| Kleopatra: Königin des Nils | 2 | (0190) 192 464 – 169 |
| Klingon Honor Guard | 7 | (0190) 192 464 – 034 |
| Legacy of Kain: Soul Reaver | 9 | (0190) 192 464 – 113 |
| Longest Journey, The | 8 | (0190) 192 464 – 138 |
| Machines | 7 | (0190) 192 464 – 088 |
| Mech Warrior 4: Vengeance | 3 | (0190) 192 464 – 188 |
| Metal Fatigue | 3 | (0190) 192 464 – 154 |
| Metal Gear Solid | 7 | (0190) 192 464 – 183 |
| Mech Commander | 7 | (0190) 192 464 – 035 |
| Mech Warrior 3 | 6 | (0190) 192 464 – 097 |
| Mech Warrior 4 | 11 | (0190) 192 464 – 194 |
| Messiah | 7 | (0190) 192 464 – 147 |
| MDK 2 | 8 | (0190) 192 464 – 159 |
| Might & Magic 6, Teil 1 | 6 | (0190) 192 464 – 030 |
| Teil 2 | 6 | (0190) 192 464 – 031 |
| Might & Magic 7 | 1 | (0190) 192 464 – 093 |
| Teil 1 | 8 | (0190) 192 464 – 099 |
| Teil 2 | 5 | (0190) 192 464 – 105 |
| Might & Magic 8 | 8 | (0190) 192 464 – 144 |
| No One Lives Forever | 8 | (0190) 192 464 – 182 |
| Nox | 8 | (0190) 192 464 – 142 |
| Oni | 3 | (0190) 192 464 – 197 |
| Outcast, Teil 1 | 7 | (0190) 192 464 – 094 |
| Teil 2 | 4 | (0190) 192 464 – 103 |
| Waffen | 2 | (0190) 192 464 – 104 |
| Pharao | 2 | (0190) 192 464 – 120 |
| Pizza Connection 2 | 3 | (0190) 192 464 – 178 |
| Pizza Syndicate | 4 | (0190) 192 464 – 071 |
| Planescape: Torment | 13 | (0190) 192 464 – 136 |
| Populous 3, Einsteigertipps | 2 | (0190) 192 464 – 039 |
| Teil 1 | 4 | (0190) 192 464 – 049 |
| Teil 2 | 5 | (0190) 192 464 – 052 |
| Quest for Glory 5: Dragon Fire | 5 | (0190) 192 464 – 066 |
| Railroad Tycoon 2: Second Century | 4 | (0190) 192 464 – 085 |
| Rainbow Six | 6 | (0190) 192 464 – 041 |
| Rainbow Six: Rogue Spear | 10 | (0190) 192 464 – 121 |
| Rätsel des Master Lu, Das | 4 | (0190) 192 464 – 170 |
| Rayman 2 | 8 | (0190) 192 464 – 124 |
| Rent-A-Hero | 3 | (0190) 192 464 – 047 |
| Return to Krondor | 6 | (0190) 192 464 – 062 |
| Revenant | 5 | (0190) 192 464 – 122 |
| Ring des Nibelungen | 4 | (0190) 192 464 – 044 |
| Rollercoaster Tycoon | 1 | (0190) 192 464 – 078 |
| Rune | 9 | (0190) 192 464 – 177 |
| Sacrifice Teil 1 | 7 | (0190) 192 464 – 186 |
| Sacrifice, Teil 2 | 8 | (0190) 192 464 – 189 |
| Severance Blade of Darkness | 8 | (0190) 192 464 – 201 |
| Shadow Company | 4 | (0190) 192 464 – 123 |
| Shadow Man | 8 | (0190) 192 464 – 108 |
| Siedler 3, Einsteigertipps | 1 | (0190) 192 464 – 046 |
| Teil 1 | 4 | (0190) 192 464 – 055 |
| Teil 2 | 8 | (0190) 192 464 – 063 |
| Siedler 3: Geheimnis der Amazonen | 4 | (0190) 192 464 – 114 |
| Siedler 4, Teil 2 | 5 | (0190) 192 464 – 202 |

| Tipps & Tricks zu | Seiten | Telefonnummer |
|---|---|---|
| Silver | 3 | (0190) 192 464 – 079 |
| Sims, The | 2 | (0190) 192 464 – 139 |
| Soulbringer, Teil 1 | 5 | (0190) 192 464 – 152 |
| Teil 2 | 4 | (0190) 192 464 – 160 |
| Speed Busters | 1 | (0190) 192 464 – 061 |
| Starcraft Brood War | 3 | (0190) 192 464 – 073 |
| Starlancer | 6 | (0190) 192 464 – 153 |
| Star Trek: Armada | 6 | (0190) 192 464 – 149 |
| Star Trek: Birth of the Federation | 5 | (0190) 192 464 – 101 |
| Star Trek Deep Space 9 –The Fallen | 14 | (0190) 192 464 – 190 |
| Star Trek: Der Aufstand | 3 | (0190) 192 464 – 137 |
| Star Trek Voyager: Elite Force | 8 | (0190) 192 464 – 174 |
| Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung | 7 | (0190) 192 464 – 090 |
| Star Wars: Rogue Squadron | 4 | (0190) 192 464 – 069 |
| Star Wars: Force Commander | 7 | (0190) 192 464 – 146 |
| Street Wars | 3 | (0190) 192 464 – 091 |
| Stupid Invaders | 6 | (0190) 192 464 – 195 |
| Sudden Strike | 11 | (0190) 192 464 – 175 |
| System Shock 2 | 7 | (0190) 192 464 – 109 |
| Technomage | 9 | (0190) 192 464 – 187 |
| Thandor | 2 | (0190) 192 464 – 140 |
| Tomb Raider 2, Teil 1 | 6 | (0190) 192 464 – 021 |
| Teil 2 | 6 | (0190) 192 464 – 028 |
| Tomb Raider 3, Teil 1 | 10 | (0190) 192 464 – 053 |
| Teil 2 | 10 | (0190) 192 464 – 064 |
| (alle Secrets) | 5 | (0190) 192 464 – 074 |
| Tomb Raider 4, Teil 1 | 6 | (0190) 192 464 – 126 |
| Teil 2 | 13 | (0190) 192 464 – 130 |
| Tomb Raider: Die Chronik | 10 | (0190) 192 464 – 185 |
| Ultima : Ascension, Teil 1 | 7 | (0190) 192 464 – 129 |
| Teil 2 | 10 | (0190) 192 464 – 133 |
| Unreal | 9 | (0190) 192 464 – 022 |
| Vampire: The Masquerade Redemption | 8 | (0190) 192 464 – 157 |
| Verkehrsgigant, Der | 2 | (0190) 192 464 – 141 |
| Völker, Die | 1 | (0190) 192 464 – 086 |
| | 7 | (0190) 192 464 – 092 |
| Warlords: Battlecry | 2 | (0190) 192 464 – 163 |
| Warzone 2100 | 8 | (0190) 192 464 – 087 |
| Wild Wild West | 4 | (0190) 192 464 – 145 |
| Wing Commander Prophecy | 5 | (0190) 192 464 – 023 |
| X-Wing Alliance (bis Mission 30) | 8 | (0190) 192 464 – 080 |
| (ab Mission 31) | 7 | (0190) 192 464 – 081 |

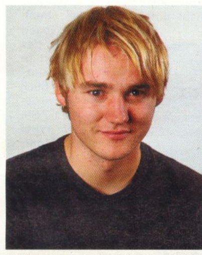
| Jahresinhalte | Seiten | Telefonnummer |
|---|---|---|
| Jahresinhalt 2001 (ohne Tests + Tipps) | 2 | (0190) 192 464 – 904 |
| Tipps-Übersicht 2001 | 1 | (0190) 192 464 – 905 |
| Test-Übersicht 2001 | 1 | (0190) 192 464 – 906 |
| Jahresinhalt 2000 (ohne Tests + Tipps) | 4 | (0190) 192 464 – 900 |
| Tipps-Übersicht 2000 | 1 | (0190) 192 464 – 902 |
| Test-Übersicht 2000 | 2 | (0190) 192 464 – 903 |
| Jahresinhalt 1996 | 5 | (0190) 192 464 – 911 |
| Jahresinhalt 1997 | 5 | (0190) 192 464 – 910 |
| Jahresinhalt 1998 | 5 | (0190) 192 464 – 912 |
| Jahresinhalt 1999 | 5 | (0190) 192 464 – 913 |
| Tipps-Übersicht 1993-97 | 3 | (0190) 192 464 – 930 |
| Tipps-Übersicht 1998 | 1 | (0190) 192 464 – 931 |
| Tipps-Übersicht 1999 | 1 | (0190) 192 464 – 932 |

| Dienstleistungen | Seiten | Telefonnummer |
|---|---|---|
| Hardware-Hitliste | 2 | (0190) 192 464 – 940 |
| Hotlines der Spielehersteller | 1 | (0190) 192 464 – 941 |

PC PLAYER

# HARDWARE

## Von Mega- und Gigabytes


Jochen Rist

Speicherplatz haben wir heute ohne Ende. Und mit der Kapazität moderner Festplatten sollte kein Spieler mehr ins Schwitzen kommen. Schließlich kosten selbst Boliden in der Nobel-Ausführung mit 82 Gigabyte gerade einmal 630 Mark. Da sollte man denken: »Hehe, bis zur nächsten Platte habe ich bestimmt drei Jahre Luft«. Aber plötzlich kommt alles anders ...

Lassen Sie mich etwas zurückblicken. Vor genau zehn Jahren schien eine Festplatte mit 40 MByte (!) für die seinerzeit erhältlichen Spiele noch Ewigkeiten auszureichen. Titel mit einem bis zwei Megabyte Speicherplatz wurden da schon als umfangreich bezeichnet. Doch dann kam der erste Hammer: »Wing Commander« schnappte sich so »mir-nichts-dir-nichts« sechs Megabyte weg. Einerseits zweifelte man da an den Fähigkeiten der Programmierer, andererseits steckte man den Platzhunger aber nach einem ersten Spielchen schnell weg. Kritisch wurde es etwas später, als »Ultima Underworld« und »Ultima 7« fast zeitgleich veröffentlicht wurden. Da reichten die 40 MB plötzlich nicht mehr aus und eine Platte mit 90 MByte musste her. Zwar trudelten später, zu Zeiten von 340 Megabyte-Platten, erste CD-ROM-Laufwerke ein - Festplattenplatz wurde aber weiterhin benötigt. Und das nicht wenig, wie wir heute noch sehen. Schließlich spielt es sich von Platte wesentlich flotter, als von CD. »Ultima 9« gehört da zu den prominenten Beispielen. Die nächste Evolutionsstufe wurde dann durch CD-Brenner eingeläutet, denn für eine Image-Datei musste plötzlich ein Speicherplatz von etwa 650 bis 700 MByte herhalten. Vor etwa zwei Jahren lebte es sich

### »Sechs Megabyte? So viel?«

mit einer sechs Gigabyte-Festplatte noch ganz gut. Mittlerweile sind wir bei einem Standard von etwa 40 Gigabyte angelangt. Warum? Auch hier gibt es wieder ein Programm, das den Verkauf größerer Festplatten ankurbelte: »Napster«. Und der nächste Schritt wurde bereits getan. Die Rede ist von »DVD-Archvierungsprogrammen«, wie der Kombination »Clad DVD« und »Flask MPEG«. Sind erst einmal die DVD-RW-Brenner auf dem Markt, dürfte sich die Festplattenkapazität auf Grund gestiegener Nachfrage weiter erhöhen. Spielten früher Spiele eine tragende Rolle in der Weiterentwicklung der Festplatten, sind es heute massenweise MP3-Dateien und morgen im großen Stil »archivierte DVD-Filme«.

»Kein Problem. Meine 60 Gigabyte-Festplatte hält bestimmt noch die nächsten drei Jahre aus ... stimmts??«

Jochen Rist



Hardware-News

■ Waitec Clipp und Tanky, Intel QX3-Microscope ...

SEITE 182


Monitore

■ Großer Vergleichtest: 19-Zoll Monitore

SEITE 184



Messebericht

■ Die CeBit und ihre Highlights für Spieler

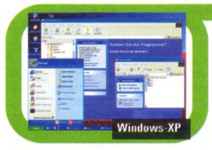
SEITE 190



Elsa Gladiac 920

■ Ausführlicher Test: Die Elsa Gladiac 920 mit GeForce-3-Chip.

SEITE 194


Windows-XP

■ Vorgestellt: Der verschmolzene Windows 2000- und Windows ME-Nachfolger.

SEITE 192


+++ TECHNIK-TREFF – SEITE 198 +++ HARDWARE-HITLISTE – SEITE 183 +++ KEINE PANIK – SEITE 196 +++ IM TEST: SONICBLUE RIOVOLT – SEITE 193

# HARDWARENEWS

**■ Virtueller Superrechner ■ USB-Mikroskop von Intel ■ Mobiler MP3-Player von Waitec ■ Neuer Grafikchip von Matrox**

## VIRTUELLER SUPERCOMPUTER SUCHT NACH KREBS-HEILMITTEL

Schon seit einigen Jahren benutzen die Amerikaner das Programm SETI@home, um PCs auf der ganzen Welt zu einem virtuellen Supercomputer zu vernetzen. Tausende von Computern werten kleine Datenmengen von Radioteleskopen aus, und schicken die Ergebnisse über das Internet an den Betreiber. Intel möchte nun dieses Prinzip einsetzen, um die Krebsforschung voranzutreiben. Über das »Intel United Devices Cancer Research Project« kann jeder PC-Benutzer eine Software herunterladen, die – während der Computer gerade nicht genutzt wird – Berechnungen von Molekularstrukturen durchführt. Weil die Datenmengen sehr groß und komplex sind, würden selbst die schnellsten Computer Jahrzehnte brauchen, um die Daten auszuwerten. Der vernetzte Rechner soll dafür viel weniger Zeit in Anspruch nehmen. Die gewonnenen Ergebnisse sollen dann für die Entwicklung eines Heilmittels gegen Leukämie genutzt werden. Die Software gibt es kostenlos unter www.ud.com.




**Mit der Software von United Devices kann sich jeder PC-Besitzer an der Krebsforschung beteiligen.**

## USB-MIKROSKOP VON INTEL

Es mag zunächst wie ein verspäteter Aprilscherz klingen, doch Intel veröffentlicht unter dem Label »Intel-play« in diesen Tagen ein Mikroskop, das mittels USB-Port an den PC angeschlossen wird. Den Blick in den Mikrokosmos werfen Sie dann komfortabel über den PC-Monitor. Mit der beiliegenden Software bearbeiten Sie entweder die Bilder oder erstellen beispielsweise Zeitraffer-Aufnahmen von Keimpflanzen. Auf Grund des maximalen Vergrößerungsfaktors von 200 ist das Mikroskop natürlich nicht für Berufsbiologen interessant, sondern eher für jugendliche Hobby-Forscher. Der Preis liegt bei 260 Mark.

**Mit dem USB-Mikroskop von Intel holen Sie sich statt Viren jetzt Bakterien auf Ihren PC.**

## PREISRUTSCH BEI PENTIUM-4-CHIPS

Zurzeit fallen gerade die Preise für Intels neuestes Flaggschiff, dem »Pentium 4«. Das ist eigentlich nichts Besonderes, doch um den neuen Prozessor für den Massenmarkt tauglich zu machen, sollen im Sommer dieses Jahres die Preise nochmals kräftig nach unten gedrückt werden – teilweise um 50 Prozent. Der 1,3-GHz-Chip soll dann das »Einsteigermodell« werden. Die Verbreitung ist auch ausschlaggebend für die Softwareindustrie, um entsprechende Programme für den Chip zu entwickeln. Denn der Pentium 4 entfaltet seine volle Leistung nur bei optimierter Software und liefert trotz seiner hohen Taktfrequenz eher bescheidene Werte.

**Mit einem kräftigen Preisrutsch nach unten soll der Pentium 4 endlich massenmarktfähig werden.**

## WAITEC MACHT MOBIL

Einen portablen CD/MP3-Player stellen wir Ihnen in dieser Ausgabe ausführlich vor. Hersteller Waitec geht jetzt noch einen Schritt weiter: Das Gerät »Tanky« spielt neben MP3-Dateien auch Video-CDs ab. Ebenfalls mobil ist der MP3-Player mit kombiniertem CD-Brenner namens »Clipp«, der lediglich mit 8-cm-Rohlingen arbeitet, auf denen Sie 185 MByte an Musikdaten speichern können. Kosten wird der Tanky etwa 350 Mark. Für den mobilen Clipp steht der Preis noch nicht fest.

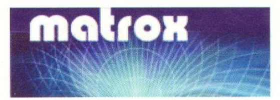




**Der mobile MP3-Player Clipp besitzt einen integrierten CD-Brenner. Der Tanky hingegen kann auch Video-CDs abspielen.**

## NEUER MATROX-GRAFIKCHIP

Noch herrscht Hersteller NVIDIA über den lukrativen Grafikchipmarkt, doch Matrox werkelt zurzeit an dem Nachfolger seiner erfolgreichen Matrox Millennium G450 MAX-Grafikkarte. Zu welchen Taten der neue Chip fähig sein wird, ist derzeit aber noch ein wohl behütetes Geheimnis. Ob das Produkt aus der Matrox-Schmiede dem aktuellsten GeForce-Chip das Wasser reichen kann, ist noch so unklar wie der konkrete Erscheinungstermin.




**Grafikkartenhersteller Matrox schmiedet zurzeit an einem neuen Chip, der wahrscheinlich GeForce 3 Paroli bieten wird.**

## ERSTE USB-2.0-KARTE

Der gängige USB-Standard stößt mit seiner vergleichsweise geringen Übertragungsrate langsam an seine Grenzen. Hersteller Adaptec hat aber schon eine Lösung parat. Die neue USB-Schnittstellenkarte für den PCI-Bus erlaubt es, Daten bis zu 40 Mal schneller durchzujagen, als der konventionelle USB-Anschluss. Somit könnte der neue Übertragungsstandard auch eine praktische Alternative zu LAN-Verbindungen werden. Passende Hardware ist momentan noch rar, wird aber, sobald neue Rechner von Haus aus mit der Technologie ausgestattet sind, bald in den Regalen stehen. Der Preis für die Karte wird bei etwa 180 Mark liegen. Wann sie für den deutschen Markt erhältlich sein wird, ist noch unklar.

**Als erster Hersteller will Adaptec die neue USB-2.0-Technologie unterstützen**

# HARDWAREHITLISTE

**Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung: unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.**

## Boxen



1 Creative Desktop Theater 5.1 DTT 3500 Digital **ca. Preis:** 800 Mark
**Test in:** 04/2001 (92 Punkte)

2 Videologic Sirocco
**ca. Preis:** 800 Mark
**Test in:** 04/2001 (88 Punkte)

3 Klipsch Promedia 2.1
**ca. Preis:** 500 Mark
**Test in:** 12/2000 (86 Punkte)

**PREIS TIPP**
Logitech Soundman SR-30
ca. Preis: 150 Mark
Test in: 04/2001 (70 Punkte)

## DVD-Laufwerk



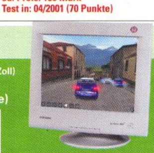
1 Pioneer DVD-A05SW
**ca. Preis:** 290 Mark
**Test in:** –

2 Toshiba SD-M1502
**ca. Preis:** 200 Mark
**Test in:** –

3 LG DRD-8120B
**ca. Preis:** 180 Mark
**Test in:** –

**PREIS TIPP**
Aopen DVD-1240pro
ca. Preis: 170 Mark
Test in: –

## Monitor



1 Samsung Syncmaster 950p Plus (19 Zoll)
**ca. Preis:** 960 Mark
**Test in:** dieser Ausgabe (89 Punkte)

2 Samsung Syncmaster 950p (19 Zoll)
**ca. Preis:** 900 Mark
**Test in:** dieser Ausgabe (87 Punkte)

3 Videoseven N96DN (19 Zoll)
**ca. Preis:** 1100 Mark
**Test in:** dieser Ausgabe (86 Punkte)

**PREIS TIPP**
Videoseven N95S
ca. Preis: 800 Mark
Test in: dieser Ausgabe (84 Punkte)

## 2D/3D-Beschleuniger



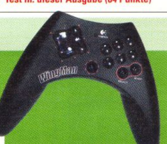
1 Elsa Gladiac 920
**ca. Preis:** 1000 Mark
**Test in:** dieser Ausgabe

2 Hercules 3D Prophet 2 Ultra
**ca. Preis:** 800 Mark
**Test in:** 13/2000

3 Elsa Gladiac Ultra
**ca. Preis:** 800 Mark
**Test in:** 5/2001

**PREIS TIPP**
ASUS V7100 Pure
ca. Preis: 230 Mark
Test in: –

## Gamepad



1 Logitech Wingman Gamepad
**ca. Preis:** 50 Mark
**Test in:** 13/2000 (85 Punkte)

2 Microsoft Sidewinder Gamepad
**ca. Preis:** 70 Mark
**Test in:** 13/2000 (82 Punkte)

3 Thrustm. Firestorm Dual Power Gamepad
**ca. Preis:** 80 Mark
**Test in:** 13/2000 (82 Punkte)

**PREIS TIPP**
Logitech Wingman Gamepad
ca. Preis: 50 Mark
Test in: 13/2000 (85 Punkte)

## Joystick



1 Thrustmaster Afterburner
**ca. Preis:** 170 Mark
**Test in:** 13/2000 (85 Punkte)

2 MS Sidewinder Precision 2
**ca. Preis:** 100 Mark
**Test in:** 13/2000 (77 Punkte)

3 Saitek Cyborg 3D Gold
**ca. Preis:** 100 Mark
**Test in:** 13/2000 (76 Punkte)

**PREIS TIPP**
Logitech Wingman Attack
ca. Preis: 40 Mark
Test in: 2/2000 (71 Punkte)

## Soundkarte




1 Creative Soundblaster Live! Platinum 5.1 **ca. Preis:** 500 Mark
**Test in:** 2/2001 (92 Punke)

2 Creative Soundblaster Live! Player 5.1 **ca. Preis:** 200 Mark
**Test in:** –

3 Videologic Sonic Vortex 2
**ca. Preis:** 160 Mark
**Test in:** 5/2000 (75 Punkte)

**PREIS TIPP**
Creative Soundblaster 128
ca. Preis: 60 Mark
Test in: –

## Force-Feedback-Lenkrad



1 Saitek R4 Force Wheel
**ca. Preis:** 400 Mark
**Test in:** 9/99

2 MS Sidewinder Force Feedback Wheel
**ca. Preis:** 220 Mark
**Test in:** 13/2000 (84 Punkte)

3 Guillemont Force Feedback R. Wheel
**ca. Preis:** 250 Mark
**Test in:** 13/2000 (82 Punkte)

**PREIS TIPP**
Logitech Wingman Formula Force GP
ca. Preis: 220 Mark
Test in: 13/2000 (75 Punkte)

## Maus



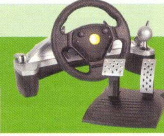

1 Microsoft IntelliMouse Optical
**ca. Preis:** 110 Mark
**Test in:** 13/2000 (88 Punkte)

2 Logitech MouseMan Wheel Optical
**ca. Preis:** 100 Mark
**Test in:** 13/2000 (88 Punkte)

3 Microsoft IntelliMouse with Intelli Eye
**ca. Preis:** 110 Mark
**Test in:** 6/2000 (87 Punkte)

**PREIS TIPP**
Logitech Pilot Wheel Mouse
ca. Preis: 50 Mark
Test in: –

## Lenkrad



1 Thrustmaster 360 Modena Pro
**ca. Preis:** 170 Mark
**Test in:** 13/2000 (87 Punkte)

2 Fanatec LeMans Special Edition
**ca. Preis:** 150 Mark
**Test in:** 13/2000 (83 Punkte)

3 Saitek R4 Racing Wheel
**ca. Preis:** 200 Mark
**Test in:** 13/2000 (82 Punkte)

**PREIS TIPP**
Mad Catz Andretti Racing Wheel
ca. Preis: 150 Mark
Test in: 3/2000 (82 Punkte)

Grosser Vergleichstest: 19-Zoll-Monitore

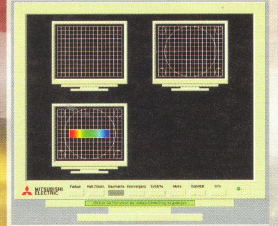
# EIN 19-ZOLL? JAWOLL!

**Und wieder einmal lag es an der Zeit, aktuelle 19-Zoll-Monitore auf Hertz und Nieren zu überprüfen. Unser Vergleich trennt Krücken von Prachtstücken.**

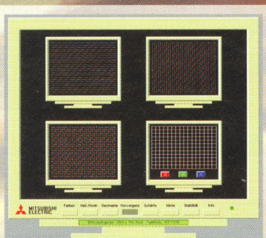
Wer viel vor dem PC sitzt und sowieso gerade mit dem Gedanken einer Monitor-Neuanschaffung spielt, der kauft sich idealerweise einen 19-Zoll-Monitor. Kleinere 17-Zoll-Geräte sind zwar um einiges günstiger und bieten zum Teil ebenfalls eine gute Qualität, ziehen aber nicht so gut ins Spielgeschehen hinein, wie ein 19-Zoll-Monitor. Denn ein größerer Bildschirm steigert nicht nur die physische Größe und mögliche Auflösungen, sondern auch die Atmosphäre. Wer jahrelang in eine »15-Zoll-Briefmarke« geschaut hat und bereits einen größeren Bildschirm besitzt, der weiß, wovon hier die Rede ist.

## So haben wir getestet

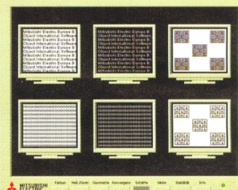
Insgesamt elf Monitore lockten wir in unser Testlabor, wo bereits ein Rechner mit »Hercules 3D Prophet II GTS 64 MB« auf sie wartete. Alle Geräte wurden entweder mit dem mitgelieferten Treiber getestet oder, falls notwendig (bei einigen Monitoren fehlte einfach der Treiber), mit einem Treiber aus dem Internet beglückt. Die Testauflösung betrug augenfreundliche 1024 mal 768 Bildpunkte bei einer Bildwiederholfrequenz von 85 Hz. Für den Test verwendeten wir das Monitor-Testprogramm von Mitsubishi. Damit prüften wir die Geräte in den Disziplinen »Weiß-Darstellung« (sind Schatten, insbesondere an den Rändern, zu erkennen?), »Geometrie« (wie stark krümmen sich die horizontalen und vertikalen Linien?), »Konvergenz« (kann der Monitor die RGB-Übergänge ohne Abweichungen darstellen?), »Schärfe« (wie leserlich sind winzige Buchstaben?), »Moiré« (gibt es eine Schlierenbildung?) und »Stabilität« (geschieht der schnelle Wechsel von Schwarz nach Weiß ruckartig oder angenehm unauffällig?). Hinzu kommen Eigenschaften, wie die maximale horizontale Zeilenfrequenz, die je höher sie ist, dem Monitor eine bessere Bildwiederholrate erlaubt. Weiterhin prüften wir Eigenschaften, wie einen zusätzlichen BNC-Eingang, der die Bildqualität in hohen Auflösungen steigert, sowie das Vorhandensein einer Treiberdiskette und eines abnehmbaren Signalkabels. Ist das Signalkabel nicht abnehmbar, muss man beim Transport des Monitors immer noch auf baumelnde Strippen Acht geben, was insbesondere für Netzwerkspieler interessant sein dürfte, die öfters unterwegs sind. Zwei Monitore wurden uns freundlicherweise vom Computerversand Alternate zur Verfügung gestellt, da Sony und Belinea es nicht für nötig hielten, uns mit Testsystemen zu versorgen. **(jr)**



Im Geometrie-Test überprüften wir, ob die horizontalen und vertikalen Linien geradlinig verliefen.



Der Konvergenz-Test versucht Fehler beim Zusammentreffen dreier Elektronen aufzudecken.



Die meisten Monitore boten ein scharfes Bild. Ab und zu gab es unscharfe Felder in den Ecken.

## TEST-ÜBERBLICK


| Bezeichnung | Seite |
|---|---|
| Test-Fazit | 189 |
| Test-Tabelle | 189 |
| Belinea 10 60 60 | 185 |
| Iiyama Vision Master 452 | 185 |
| Iiyama Vision Master S900MT1 | 186 |
| LG Studioworks 995E | 186 |
| NEC Multisync 95F | 186 |
| Samsung Syncmaster 900 NF | 187 |
| Samsung Syncmaster 950p | 187 |
| Samsung Syncmaster 950p Plus | 187 |
| Sony CPD-E400P | 188 |
| Videoseven N95S | 188 |
| Videoseven N96DN | 188 |

## MONITOR-FACHLEXIKON

### AUFLÖSUNG
Die Auflösung beschreibt die Anzahl der Punkte, aus der sich ein Bild zusammensetzt. Sie ist das Produkt der maximal ansteuerbaren Pixel (horizontal) und der Anzahl der Bildzeilen (vertikal). Die ideale Auflösung bei augenfreundlicher Bildwiederholrate für einen 19-Zoll-Monitor liegt bei 1024 mal 768 Bildpunkten.

### BNC-EINGANG
Zusätzlicher Videoeingang, der über hochwertige Kabel ein besonders sauberes Signal bei hohen Auflösungen liefert.

### LOCHMASKE
Eine Lochmaske besteht aus einer Metall- und einer Keramikplatte mit Löchern, die den Elektronenstrahl aus der Bildröhre auf einen bestimmten Punkt der phosphorbeschichteten Glasplatte leitet. Lochmasken besitzen eine schärfere Darstellung als Streifenmasken.

### VERTIKALFREQUENZ
Die Vertikalfrequenz wird in Hertz angegeben und bezeichnet, wie oft ein Bild innerhalb von einer Sekunde neu aufgebaut wird.

### HORIZONTALFREQUENZ
Die Horizontalfrequenz wird in kHz gemessen und bezeichnet, wie viele Zeilen der Monitor pro Sekunde darstellen kann.

### MOIRÉ
Hierbei handelt es sich um einen Überlagerungseffekt. Zwei Arten von wellenförmigen Mustern (Video- und Raster-Moiré) lassen sich meist durch das OSD ausbügeln.

### TCO 99
Das TCO-99-Prüfsiegel ist die derzeit aktuellste Version der TCO-Norm, welche strenge Anforderungen in Bezug auf Strahlungsarmut, Ergonomie und Stromverbrauch eines Monitors vorgibt.

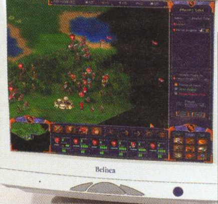
### OSD
Das On-Screen-Display dient der Konfiguration und dem Feintuning des Monitors. Die Bedienung erfolgt über Tasten auf der Frontseite des Monitors.

### KONVERGENZ:
Die Konvergenz spielt bei der Bildschärfe eine gewichtige Rolle. Es treffen drei Elektronen auf einer Phosphorschicht aufeinander, die letztlich einen weißen Bildpunkt erstellen. Bei Konvergenzfehlern treffen die drei Elektronenstrahlen nicht mehr in dasselbe Loch.

### STREIFENMASKE
Hier werden die Elektronen der Bildröhre über eine Vielzahl vertikaler Drähte geleitet, die durch zwei horizontal gespannte (und bei hellem Hintergrund sichtbare) Drähte gehalten werden. Streifenmasken sind kontrastreicher als Lochmasken.

## BELINEA 10 60 60

Die Eigenschaften des Belinea 10 60 60 schleusen das Modell ins obere Mittelfeld bei diesem Test. Die Weiß-Darstellung lässt bis auf ein paar hauchdünne Schleier keine Zweifel aufkommen. Wenn man die ziemlich starke Wölbung in Kauf nimmt, ist die Geometrie trotz daraus resultierender Verzerrung sehr gut. Zur Konvergenz: Hier entdeckten wir zum Teil winzige Verschiebungen, die aber nur unwesentlich ins Gewicht fallen. Ganz austreiben konnten wir diese Gegebenheit aber trotz OSD-Tuning nicht. In der Schärfe-Disziplin schlägt sich das Modell ganz hervorragend. Texte sind überall gestochen scharf zu erkennen und sogar in den Ecken gibt es (anders als bei so manch anderem Gerät) keine störende Unschärfe. Punkte-Abzug gibt es dann aber doch noch. Im Moiré-Test spürten wir eine leichte Verzerrung auf, die wir durch das OSD aber schnell wieder ausbügelten.




**WERTUNG** BELINEA 10 60 60 CA. 960 MARK

**PRO**
- ▲ SCHARFE DARSTELLUNG
- ▲ GUTES OSD

**CONTRA**
- ▼ LANGSAMER ALS GLEICH TEURE GTS
- ▼ LEICHTES PUMPEN

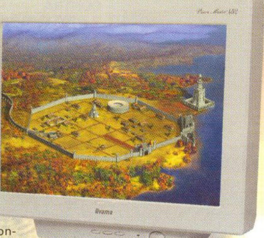
| | |
|---|---|
| BEDIENUNG: | 70 |
| AUSSTATTUNG: | 70 |
| LEISTUNG: | 80 |

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **79**

**Fazit**
Bei der Stabilitätsprüfung entdecken wir ein leichtes Pumpen, das bei einem ansonsten guten Gerät eigentlich nicht sein dürfte. Hinzu kommt natürlich die starke Wölbung, wodurch der Monitor beinahe als Retro-Fernseher durchgehen könnte. Wer sich daran gewöhnen kann, der erhält einen zum Großteil überzeugenden Monitor, welcher seine kleinen Macken aber trotz vielfältigem On-Screen-Display nicht ganz in den Griff bekommt. **www.belinea.de**

## IIYAMA VISION MASTER 452

Ein Blick aus spitzem Winkel von der Seite offenbart eine leichte Spiegelung, die wir sonst nur bei einem weiteren Modell in diesem Test festgestellt haben. Die Weiß-Darstellung schubsen wir in die Kategorie »sehr gut«, da es selbst in den Ecken keine dunklen Stellen aufzuspüren gibt. Dafür ist das OSD-Menü seit Jahr und Tag die gleiche Plackerei. Vielleicht sollten sich die Iiyama-Ingenieure auch einmal einen anderen Monitor zum Vergleich anschauen, dann dürfte so etwas nicht mehr passieren. An manchen Stellen gibt es nicht einmal mehr eine Funktion, um das OSD zu deaktivieren. Erst ein paar Sekunden später ist es dann verschwunden. Aber das sind Details. Der Konvergenz-Test offenbart perfekte Linien, die nur an der linken unteren Stelle ganz leicht aus den Fugen geraten.




**Fazit**
Was die Schärfe angeht, so schlägt sich der Iiyama auch hier größtenteils mit Bravour. Zwar sind die Ecken etwas verschwommen, dafür bügelt das ansonsten sehr gute Bild diesen kleinen Schnitzer im Großen und Ganzen wieder aus. Ein Moiré stellten wir zwar fest, scheuchten es aber durch das OSD schnell wieder weg. Der schnelle Wechsel von Schwarz nach Weiß stellt ebenfalls keine Hürde für den Vision Master 452 dar. Nervig ist hingegen, dass der Monitor weder mit einem abnehmbaren Signalkabel, noch mit Treiberdiskette geliefert wird. **www.iiyama.de**

**WERTUNG** IIYAMA VISION MASTER 452 CA. 950 MARK

**PRO**
- ▲ GUTE KONVERGENZ
- ▲ BRAUCHBARE DARSTELLUNG

**CONTRA**
- ▼ UNBEFRIEDIGENDES OSD
- ▼ HALLO TREIBERDISKETTE?

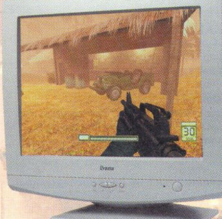
| | |
|---|---|
| BEDIENUNG: | 50 |
| AUSSTATTUNG: | 70 |
| LEISTUNG: | 85 |

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **83**

# Grosser Vergleichstest: 19-Zoll-Monitore

## IIYAMA VISION MASTER S 900 MT1

Na sowas: Im Gegensatz zum Vision Master 452 gibt es hier sogar eine Treiberdiskette. Wir sind entzückt. Aber Moment: Da ist ja gar nicht der passende Treiber drauf. So lassen sich also die Besucherzahlen einer Homepage in die Höhe treiben. Zur Sache: Die Weiß-Darstellung ist in den Ecken etwas zugenebelt, ansonsten aber geht sie in Ordnung. Die Geometrie weist am oberen Rand eine leichte Verschiebung auf, bleibt im Großen und Ganzen aber im Rahmen. Mit der Konvergenz-Lupe entdeckten wir dann in der linken oberen Ecke aber doch eine leichte Verschiebung, die sich mit dem OSD auch nicht mehr verbannen ließ. In den restlichen Regionen bleiben die Linien zum Glück brav im Lot. Durchweg besitzt dieses Iiyama-Modell eine mittelscharfe bis scharfe Darstellung, die selbst an den Rändern noch überzeugt. An die Samsung-Geräte kommt sie aber trotzdem nicht heran.



**WERTUNG** IIYAMA VISION MASTER S 900 MT1 CA.700 MARK

**PRO**
- ▲ GUTE WEIß-DARESTELLUNG

**CONTRA**
- ▼ KEIN PASSENDER TREIBER
- ▼ PUMPEFFEKTE

| | |
|---|---|
| BEDIENUNG: | 50 |
| AUSSTATTUNG: | 70 |
| LEISTUNG: | 80 |

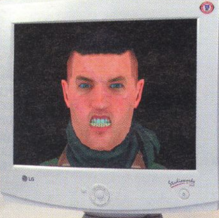
PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **76**

### Fazit

Beim Moiré-Test kommt dann aber doch noch ein Manko ans Tageslicht: Ein überaus auffälliger Schleier zieht sich diagonal über die Bildfläche. Trotz Moiré-Ausgleich im OSD konnten wir den Schleier nicht zur Kapitulation zwingen. Gepumpt hat der Monitor beim Wechsel von Schwarz nach Weiß übrigens auch. Insgesamt gibt der kleinere Iiyama-Monitor ein berechtigt durchschnittlicheres Bild als sein großer Bruder ab. **www.iiyama.de**

## LG STUDIOWORKS 995E

Wow, ein ganz schön rundes Gerät ist er ja schon, der LG Studioworks 995E. Wer seine Wohnung im schicken Spät-70er-Stil ausstattet, bekommt mit dem Modell ein Accessoire, das sich unauffällig ins Gesamtbild hineinschummelt. Ausnahmsweise liegt der Monitorverpackung eine Diskette bei, die sogar den passenden Treiber enthält (siehe Test Iiyama). In der Praxis gab der 995E ein durchweg positives Bild ab. Das On-Screen-Display ist gut strukturiert und zügig zu bedienen. Die Geometrie ist weitgehend passabel, weist in den Ecken aber ein paar Verzerrungen auf. Ein weißer Hintergrund fördert dann doch einen kaum merkbaren Rot-Stich zu Tage. Winzige Texte sind dank der sehr guten Bildschärfe noch ohne weiteres zu lesen. Ziehen wir den Konvergenz-Test heran, so springen links und rechts unten klitzekleine Verschiebungen ins Auge. Das Moiré lässt sich mit OSD schnell aus der Welt schaffen.



**WERTUNG** LG STUDIOWORKS 995E CA. 800 MARK

**PRO**
- ▲ DURCHWEG GUTE LEISTUNG
- ▲ ES LEBE DIE TREIBERDISKETTE

**CONTRA**
- ▼ LEICHTE VERZERRUNGEN
- ▼ KLEINERE SCHNITZER

| | |
|---|---|
| BEDIENUNG: | 80 |
| AUSSTATTUNG: | 80 |
| LEISTUNG: | 80 |

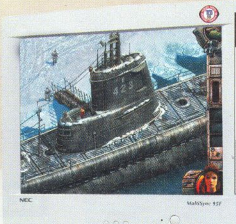



### Fazit

Insgesamt hat der LG-Monitor keine Eigenschaft, die sich überaus positiv von den restlichen abhebt. Es ist ein Modell mit lauter kleinen Schnitzern, die aber nicht sonderlich ins Gewicht fallen. Und wenn Sie sowieso gerade ihre T3-Wohnung neu einrichten, dann muss es eigentlich dieser rundliche LG-Monitor sein. Die restlichen 99 Prozent lassen sich ihn aber besser einmal vom Händler vorführen. **www.lge.de**

## NEC MULTISYNC 95F

Wer sich den Karton des NEC Multisync 95F anschaut, der meint zunächst, einen 17-Zoll-Monitor vor sich zu haben. Dennoch behauptet die Verpackung trotzig, ein 19-Zoll-Modell festzuhalten. Dieses Modell ist übrigens das zweite im Test, welches bei einem seitlichen Blick darauf eine Spiegelung aufdeckt. In den Ecken stellen wir bei der Weiß-Darstellung einen leichten Schleier fest. Ansonsten geht die Bildqualität hier aber in Ordnung. Anders sieht es aber bei der Geometrie aus. Diese ist in den Ecken böse verbogen. Unter der Konvergenz-Lupe stellten wir bis auf die linke obere Ecke keine auffallende Verschiebung der Linien fest, was ihm ein paar Sonderbonuspunkte einbringt. Was die Schärfe angeht, so überrascht der NEC-Monitor, denn selbst kleine Texte sind auf dem gesamten Bildschirm sehr gut zu erkennen. Und das sogar in den Ecken, wo manch anderes Modell die weiße Fahne schwenkt. Dafür pumpt er beim Schwarz-/Weiß-Wechsel viel zu stark.



**WERTUNG** NEC MULTISYNC 95F CA. 1280 MARK

**PRO**
- ▲ SCHARFE DARSTELLUNG

**CONTRA**
- ▼ KLEINE BILDFLÄCHE
- ▼ STARKES PUMPEN

| | |
|---|---|
| BEDIENUNG: | 50 |
| AUSSTATTUNG: | 70 |
| LEISTUNG: | 70 |




### Fazit

Der NEC-Monitor besitzt zwar eine passable Darstellungsqualität, erreicht aber nicht die Klasse der restlichen Monitore. Das liegt an der kleineren, sichtbaren Bildfläche, die hier statt etwa 45,8 Zentimeter nur 41 Zentimeter zu bieten hat. Eine Treiberdiskette gibt es genauso wenig, wie ein abnehmbares Signalkabel. **www.nec.de**

## Samsung Syncmaster 900 NF

Der Syncmaster 900 NF bietet – wie seine beiden anderen Samsung-Kollegen – ein aufgeräumtes und dadurch angenehm übersichtliches On-Screen-Display. Durch die flache Bildröhre gehen die Linien im Geometrie-Test natürlich etwas nach innen. Bei der Konvergenz stellen wir rechts und links unten eine leichte Verschiebung fest – in und um die Mitte herum werden die Linien jedoch perfekt wiedergegeben. In der Schärfe-Disziplin punktet er auf Grund seiner Streifenmaske nicht so hoch, bietet aber trotz niedrigerer Schärfe in den Ecken eine ansonsten befriedigende Darstellung. In puncto Moiré schlägt sich der Syncmaster 900 NF hervorragend, hier stellen wir keine einzige Schliere fest. Beim schnellen Wechsel von Schwarz nach Weiß macht der 900 NF ebenfalls eine tolle Figur. Auch bei der Ausstattung punktet er mit einer Treiber-CD, abnehmbarem Signalkabel und USB-Hub.



**WERTUNG** SAMSUNG SYNCMASTER 900 NF CA. 1100 MARK

**PRO**
- ▲ KEIN MOIRÉ UND PUMPEN
- ▲ GUTES BILD, DAS ABER ETWAS ...

**CONTRA**
- ▼ ... MATT WIRKT
- ▼ KLEINE KONVERGENZPROBLEME

| | |
|---|---|
| BEDIENUNG: | 80 |
| AUSSTATTUNG: | 100 |
| LEISTUNG: | 80 |

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **81**

**Fazit**

Es ist Geschmackssache, ob Sie zu einem Monitor mit Streifen- oder Lochmaske greifen. Während Lochmasken-Monitore eine schärfere Darstellung bieten, besitzt der Syncmaster 900 NF einen höheren Kontrast. Mit seinen 120 Hz bei 1024 mal 768 Bildpunkten, der idealen Auflösung für einen 19-Zoll-Monitor, bietet er eine überdurchschnittliche Leistung. Die Bildqualität bezeichnen wir als gut, könnte allerdings noch einen Tick besser sein. **www.samsung.de**

## Samsung Syncmaster 950p

Der Samsung Syncmaster 950p ging aus unserem letzten Vergleichstest (siehe PC Player 4/2000) als Testsieger hervor. Noch immer glänzt er in allen Lebenslagen mit Traumwerten und Eigenschaften. Das fängt schon bei der Weiß-Darstellung an, die über den ganzen Monitor hinweg eine durchgehend klare Oberfläche aufzeigt, welche selbst in den Ecken nicht dunkler wird. Auch die Geometrie zeigt keinerlei Schwächen. Weder in den Ecken noch auf der restlichen Bildfläche gab es gekrümmte Linien zu erkennen. Mit der Konvergenz nimmt es der Syncmaster 950p in den Ecken nicht so hundertprozentig genau, was jedoch nur bei gezieltem Hinsehen auffällt. Wo andere Hersteller besser einen Salzstreuer beipacken sollten, überzeugt der Samsung-Monitor auf der ganzen Linie: Die Bildschärfe zählt zu den besten im ganzen Testfeld und ist dem Testsieger Samsung Syncmaster 950p Plus ebenbürtig.




**WERTUNG** SAMSUNG SYNCMASTER 950 P CA. 900 MARK

**PRO**
- ▲ DER ALLROUNDER
- ▲ SEHR GUTE GEOMETRIE

**CONTRA**
- ▼ LEICHTE VERZERRUNGEN
- ▼ KLEINE KONVERGENZ-MANKOS

| | |
|---|---|
| BEDIENUNG: | 80 |
| AUSSTATTUNG: | 90 |
| LEISTUNG: | 90 |



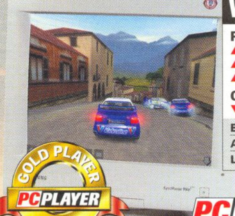
PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **87**

**Fazit**

Es ist keine Überraschung, dass Samsung mit diesem Modell auf dem zweiten Platz landet. Schließlich holte man sich vor einem Jahr auch schon die Testsieger-Plakette. Der Syncmaster 950p Plus ist eigentlich das gleiche Modell, verhält sich dank seiner höheren Zeilenfrequenz aber noch einen Tick besser. Wenn Sie maximal 1000 Mark für einen Monitorkauf einplanen, dann empfehlen wir Ihnen zu einem Syncmaster-Modell. **www.samsung.de**

## Samsung Syncmaster 950p Plus

Der Syncmaster 950p Plus ist etwas protziger als der Syncmaster 950p, der den zweiten Platz in diesem Vergleichstest belegt. Bei der Ausstattung bleibt mit abnehmbarem Signalkabel und einer Treiber-CD alles beim Alten. Zur Abrundung hätte eigentlich noch ein USB-Hub gehört. Der Hauptunterschied zum 950p ist die um 14 kHz gesteigerte horizontale Zeilenfrequenz. Dadurch wird dem Monitor eine Bildwiederholfrequenz von 120 Hz in der Auflösung 1024 mal 768 ermöglicht. Mit seinen restlichen Eigenschaften überzeugt der 950 p Plus ebenfalls, weist aber auch den winzigen Störfaktor einer leichten Konvergenzverschiebung auf. Ansonsten ist die Linien-Darstellung über den gesamten Bildschirm verteilt ganz prima, wodurch er die Geometrie-Disziplin mit Bestnote meistert. Lediglich eine leichte Schlieren-Bildung stellten wir im Moiré-Test fest, die sich zum Glück aber vollständig aus der Welt schaffen ließ.




**WERTUNG** SAMSUNG SYNCMASTER 950 P PLUS CA. 960 MARK

**PRO**
- ▲ TOP-BILDQUALITÄT
- ▲ TOLLE AUSSTATTUNG
- ▲ HOHE HORIZONTALFREQUENZ

**CONTRA**
- ▼ MINIMALES KONVERGENZ-MANKO

| | |
|---|---|
| BEDIENUNG: | 80 |
| AUSSTATTUNG: | 90 |
| LEISTUNG: | 90 |

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **89**

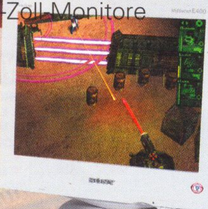



**Fazit**

Das Modell 950 p Plus von Samsung setzt die Messlatte ein Stückchen weiter nach oben und schubst den bisherigen Favoriten 950p um eine Stufe weiter nach unten. Sei es in puncto Schärfe, der Ausstattung, dem OSD-Menü oder der maximalen Zeilenfrequenz: Der 950 p Plus meistert jeden Testaspekt mit Bravour. Wer für seine Augen nur das Beste will, der holt sich dieses Modell. **www.samsung.de**

# Grosser Vergleichstest: 19-Zoll-Monitore

## Sony CPD-E400P



Das OSD ist anfangs etwas umständlich zu bedienen. Die Eingewöhnungsphase ist aber nach ein paar Schritten im Menü schnell überstanden und die Bedienung geht locker von der Hand. In der Weiß-Darstellung fallen nicht nur die minimalen dunkleren Ecken auf, sondern vielmehr die beiden horizontalen Stabilitätsstreifen, welche Sie bei Monitoren mit Streifenmaske (siehe Monitor-Fachlexikon) immer in Kauf nehmen müssen. Was die Geometrie angeht, so scheint beim Sony CPD-E400P der Wurm zuhause zu sein. Das Gesamtbild ist in den Ecken arg verschoben und lässt sich selbst per On-Screen-Display nicht mehr aus der Welt schaffen. Auch in Sachen Konvergenz erkennt man (bis auf das rechte Drittel des Monitor-Bildes) überall Verschiebungen, die sich teilweise trotz OSD nicht ganz beheben lassen. Im Schärfe-Test scheint das Bild überall minimal verschwommen zu sein, zu den Ecken hin – und insbesondere dort -nimmt die Unschärfe drastisch zu. Zum Glück konnten wir das anfangs präsente Moiré entfernen.

**WERTUNG** SONY MULTISCAN E400P CA. 1100 MARK

**PRO**
- ▲ HOHE HORIZONTALE ZEILENFREQUENZ
- ▲ KEIN MOIRÉ

**CONTRA**
- ▼ GEOMETRIE-FEHLER
- ▼ UNSCHARFE DARSTELLUNG

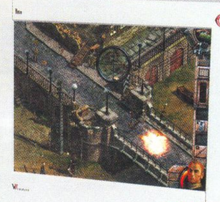
| | |
|---|---|
| BEDIENUNG: | 70 |
| AUSSTATTUNG: | 70 |
| LEISTUNG: | 70 |

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **70**

**Fazit**

Mit einer horizontalen Zeilenfrequenz von 96 kHz hat der Sony Multiscan-E400P eigentlich gute Voraussetzungen für eine ordentliche Leistung. Die suchten wir allerdings vergeblich. Die Besonderheit, dass man es hier mit einem Streifenmasken-Monitor zu tun hat, wird durch die mangelnde Bildqualität schnell in Frage gestellt. **www.sony.de**

## Videoseven N95S



Der Videoseven N95S ist zwar ein CRT-Monitor, besitzt aber trotzdem nur eine leichte Wölbung. In dieser Hinsicht schneidet er auf jeden Fall besser ab, als beispielsweise der Belinea 10 60 60. In puncto Weiß-Darstellung schlägt er sich sehr gut und besitzt bis auf ein paar dunkelblaue Wölkchen in den Ecken keine dunkleren Stellen. Die Linien sind durchgehend gerade und zeugen von einer sehr guten Geometrie-Abstimmung. Das zeigt sich auch in der Konvergenz, da hier bis auf die rechte obere Ecke keine Verschiebungen zu erkennen sind. Mit dem On-Screen-Display bringen wir die Ungenauigkeit in der rechten oberen Ecke beinahe ins Lot – wenn auch nicht ganz. Die Lesbarkeit der kleinen Schrift des Testprogramms ist überaus gut und weist nur in den Ecken klitzekleine Unschärfe-Mankos auf. Ein zunächst störendes Moiré entfernten wir per OSD komplett, und auch der Schwarz-Weiß-Wechsel verursachte keinen Pump-Effekt.

**WERTUNG** VIDEOSEVEN N95S CA. 800 MARK

**PRO**
- ▲ SCHARFES BILD
- ▲ GUTE WEIß-DARSTELLUNG

**CONTRA**
- ▼ KEINE TREIBERDISKETTE
- ▼ INTEGRIERTES SIGNALKABEL

| | |
|---|---|
| BEDIENUNG: | 70 |
| AUSSTATTUNG: | 70 |
| LEISTUNG: | 85 |



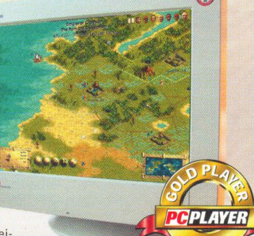

PC PLAYER




**Fazit**

Die überdurchschnittlichen Eigenschaften schleusen den Videoseven N95S in die obere Klasse. Das positive Gesamtbild des Allrounders wird durch eine fehlende Treiberdiskette, das fest integrierte Signalkabel und kleine Patzer in den Test-Disziplinen etwas getrübt. So reicht es letztendlich nicht für einen Sprung auf das Siegertreppchen, bei dem die ersten drei Plätze von den Modellen Syncmaster 950p, 950p Plus und Videoseven N96DN belegt werden. **www.videoseven.de**

## Videoseven N96DN




Das On-Screen-Display ist leicht zu bedienen. Die wichtigsten Funktionen sind schnell gefunden und anfängliche Konvergenz-Verschiebungen schnell entfernt. Gerade die Konvergenz ist von Haus aus schon so gut, dass nur noch Feintuning betrieben werden muss. Auch die Geometrie ist besser als bei den meisten Modellen in diesem Test. Sowohl die horizontalen als auch die vertikalen Linien liegen sauber auf der ebenen Bildfläche. Die Schärfe ist genauso ordentlich wie beim Videologic N95S-Monitor, lediglich in den Ecken nimmt die Lesbarkeit kleinerer Schriften etwas ab. Ein Moiré gibt es überhaupt nicht zu erkennen. Als einzigster Monitor im Test hatte der Videoseven N96DN keine Nachbesserung der Moiré-Darstellung nötig. Im Test-Programm taucht beim schnellen Wechsel von Schwarz nach Weiß aber ein klitzekleines Pumpen auf.

**WERTUNG** VIDEOSEVEN N96DN CA. 1100 MARK

**PRO**
- ▲ SCHARFES BILD
- ▲ GUTE GEOMETRIE
- ▲ GUTE KONVERGENZ

**CONTRA**
- ▼ MINIMALE PUMP-EFFEKTE

| | |
|---|---|
| BEDIENUNG: | 70 |
| AUSSTATTUNG: | 70 |
| LEISTUNG: | 90 |

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **86**

**Fazit**

Der Videoseven N96DN schafft es auf das Siegertreppchen und holt sich in diesem Test den dritten Platz ab. Über ihm positionieren sich nur noch die Modelle Syncmaster 950p und die Version mit etwas höherer horizontaler Zeilenfrequenz, der Syncmaster 950p Plus, der gleichzeitig Testsieger wurde. Der N96DN ist wie alle anderen Monitore zwar nicht das absolut perfekte Gerät, zeigt aber in allen Disziplinen eine tolle Leistung – insbesondere in puncto Geometrie, Konvergenz und Schärfe. **www.videoseven.de**

## ALLE GETESTETEN 19-ZOLL-MONITORE AUF EINEN BLICK

| Hersteller | Samsung | Samsung | Videoseven | Videoseven | Iiyama | Samsung | LG | Belinea | Iiyama | Sony | NEC |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Modell | Syncmaster 950p Plus | Syncmaster 950p | N96DN | N95S | Vision Master 452 | Syncmaster 900NF | StudioWorks 995E | 10 60 60 | S 900 MT1 | Multiscan E400P | Multisync 95F |
| Preis | 960 Mark | 900 Mark | 1100 Mark | 800 Mark | 950 Mark | 1100 Mark | 800 Mark | 960 Mark | 700 Mark | 1100 Mark | 1280 Mark |
| Info-Telefon | 08105 - 12 12 13 | 08105 - 12 12 13 | 089 - 42 08 16 34 | 089 - 42 08 16 34 | 0800 - 100 34 35 | 08105 - 12 12 13 | 02154 - 49 21 01 | 02365 - 952 19 99 | 0800 - 100 34 35 | 08105 - 25 25 86 | 089 - 99 699 0 |
| Internet | www.samsung.de | www.samsung.de | www.videoseven.de | www.videoseven.de | www.iiyama.de | www.samsung.de | www.lge.de | www.belinea.de | www.iiyama.de | www.sony-cp.com | www.nec.de |
| Garantie | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre | 4 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre |
| Vor-Ort-Service | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre | 4 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre |
| **Technische Daten** | | | | | | | | | | | |
| Punktabstand | 0,26 mm | 0,26 mm | 0,25 mm | 0,26 mm | 0,25 mm | 0,25 mm | 0,26 mm | 0,26 mm | 0,26 mm | 0,24 mm | 0,25 mm |
| maximale horizontale Zeilenfrequenz | 110 kHz | 96 kHz | 96 kHz | 95 kHz | 96 kHz | 110 kHz | 96 kHz | 95 kHz | 95 kHz | 96 kHz | 70 kHz |
| Wölbung oder Flat | CRT gewölbt | CRT gewölbt | CRT flat | CRT gewölbt | CRT flat | Streifen Flat | CRT gewölbt | CRT gewölbt | CRT gewölbt | Streifen Flat | CRT gewölbt |
| Sichtbare Bildschirmdiagonale | 45,8 cm | 45,8 cm | 45,7 cm | 45,7 cm | 46 cm | 45,8 cm | 45,8 cm | 45,8 cm | 45,7 cm | 45,8 cm | 41 cm |
| D-Sub-Anschluß | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja |
| BNC-Anschluß | Ja | Ja | Nein | Nein | Nein | Ja | Nein | Ja | Nein | Nein | Nein |
| USB-Anschluß | Nein | Nein | Nein | Nein | Nein | Ja (externer Hub mit 4 Downstreams) | Nein | Nein | Nein | Nein | Nein |
| Gewicht | 21,7 kg | 21,7 kg | 25 kg | 21,5 kg | 22 kg | 25,3 kg | 21,5 kg | 23,5 kg | 20 kg | 26 kg | 17,7 kg |
| Abmessungen (BxHxT) | 46,9 x 47,1 x 49,3 cm | 46,9 x 47,1 x 49,3 cm | 46,5 x 46,0 x 47,6 cm | 45,6 x 46,5 x 46,9 cm | 45,0 x 45,65 x 44,55 cm | 46,8 x 49,3 x 45,8 cm | 44,8 x 46,5 x 47,6 cm | 45,1 x 45,8 x 46,6 cm | 46,0 x 46,6 x 47,0 cm | 44,6 x 46,4 x 46,1 cm | 40,3 x 42,0 x 42,0 cm |
| **Ergonomie** | | | | | | | | | | | |
| TCO-Norm | TCO 99 | TCO 99 | TCO 99 | TCO 99 | TCO 99 | TCO 99 | TCO 99 | TCO 99 | MPR II | TCO 99 | TCO 99 |
| **Maximale Bildwiederholrate unter:** | | | | | | | | | | | |
| 1024 x 768 Bildpunkten | 120 Hz | 110 Hz | 100 MHz | 100 MHz | 100 Hz | 120 Hz | 100 MHz | 100 Hz | 100 Hz | 100 Hz | 100 Hz |
| 1152 x 864 Bildpunkten | 100 Hz | 100 Hz | 100 MHz | 100 MHz | 100 Hz | 100 Hz | 100 MHz | 100 Hz | 100 Hz | 100 Hz | 100 Hz |
| 1280 x 1024 Bildpunkten | 85 Hz | 85 Hz | 85 MHz | 85 MHz | 85 Hz | 85 Hz | 85 MHz | 85 Hz | 85 Hz | 85 Hz | 85 Hz |
| OSD-Sprache | deutsch | deutsch | deutsch | deutsch | deutsch | deutsch | deutsch | deutsch | englisch | deutsch | nur Symbole |
| **Sonstiges** | | | | | | | | | | | |
| Treiber-Diskette | Ja (CD) | Ja (CD) | Nein | Nein | Nein | Ja (CD) | Ja | Nein | Ja (ohne passenden Treiber) | Nein | Nein |
| abnehmbares Signalkabel | Ja | Ja | Ja | Nein | Nein | Ja | Nein | Ja | Nein | Nein | Nein |
| **Bewertung** | | | | | | | | | | | |
| Bedienung | 80 | 80 | 70 | 70 | 50 | 80 | 80 | 70 | 50 | 70 | 50 |
| Ausstattung | 90 | 90 | 70 | 70 | 70 | 100 | 80 | 70 | 70 | 70 | 70 |
| Leistung | 90 | 90 | 90 | 85 | 85 | 80 | 80 | 80 | 80 | 70 | 70 |
| Gesamturteil | 89 PC PLAYER TEST-SIEGER | 87 | 86 | 84 PC PLAYER PREIS-TIPP | 83 | 81 | 80 | 79 | 76 | 70 | 67 |

## RISTS FAZIT

Unter allen Monitoren gibt es kein Modell, das ich uneingeschränkt empfehle. Da kann ein Samsung Syncmaster 950p Plus noch so gut abschneiden - ein paar klitzekleine Kritikpunkte gibt es auch hier zu entdecken. Die fallen aber erst dann auf, wenn man akribisch nach Mängeln sucht. Dennoch setzte sich der Syncmaster 950p Plus an die Spitze und liess das restliche Testfeld hinter sich. Grundsätzlich bietet über die Hälfte der elf getesteten Monitore eine gute bis sehr gute Leistung. Der Syncmaster 950p (Testsieger in Ausgabe 4/2000) fand sich nach diesem Test auf Platz Zwei wieder - dicht gefolgt vom Videoseven N96DN. Einen Überraschungserfolg feiert Videoseven mit dem N95S-Modell, das sich für einen harmlosen Preis von 800 Mark glatt den Preis-Tipp-Orden abholt. Wer absolut auf Nummer Sicher gehen möchte, der lässt sich seinen künftigen Monitor im Laden vorführen (entdeckt dabei eventuelle Transportschäden) oder bestellt ihn bei einem Online-Versand und schickt ihn bei Nicht-Gefallen zurück und erhält sein Geld wieder.

Messebericht: CeBit 2001

# CEBIT 2001



Halle 9 war wie in den letzten Jahren die erste Anlaufstelle für Grafikkarten-Fetischisten. Leider fehlte auf Anweisung der Messeleitung der laute Musik-Pegel.

**Trotz dem schwächelnden Neuen Markt lockte die CeBit auch in diesem Jahr wieder mit Hoffnungsträgern, bot den Spielern bis auf neue Grafik-Chips aber wenig Neues.**

**Keine Messe der Welt verbreitet so viel Zukunftsmusik wie die CeBit. Spieler gingen jedoch beinahe wieder einmal leer aus. Neuigkeiten, die es sonst noch nirgendwo zu sehen gab, musste man auf der CeBit mit der Lupe suchen.**



Die Stände der Handy-Hersteller waren meist total überlaufen. Nokia präsentierte einen neuen Communicator mit Snowboard-Spiel.

Und trotzdem: Jeder, der auch nur ein bisschen Interesse an der Computer-Entwicklung, dem Zubehör und der Mobilfunk-Industrie hat, fühlte sich auf dem hannoverschen Messegelände wie zuhause. Wie nicht anders zu erwarten, hatte so ziemlich jeder Grafikkartenhersteller ein Platinchen mit GeForce-3-Chip vorzuzeigen. Da die Spiele natürlich noch auf sich warten lassen, ließen die meisten Chip-Abnehmer den »3D Mark 2001«-Benchmark ablaufen. Grafikkarten mit GF3-Chip gab es beispielsweise bei Hercules, Elsa, ASUS, MSI und Leadtek zu sehen. Bei Videologic und Hercules wurden zudem Modelle, basierend auf dem Kyro-2-Chip vorgeführt.

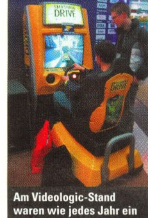
Bei NVIDIA und Toshiba konnte man das erste Notebook (Satellite 2800-500) mit dem mobilen 3D-Chip »GeForce 2 Go« begutachten. Preis: circa 7200 Mark.



### Grafikprotze

Mit der **Vivid XS** legt Videologic ein heißes Eisen ins brodelnde Grafikkartenfeuer. Das Modell soll in erster Linie den Platinen mit »GeForce 2 MX«-Chip Konkurrenz bieten. An Eigenschaften besitzt die Vivid XS den **Kyro 2-Grafikchip** und einen SDRAM-Speicher mit 32 MByte, der auf fünf Nanosekunden getaktet ist. Chip- und Speichertakt betragen 175 MHz. Zusätzlich erhalten Käufer einer Vivid XS einen integrierten TV-Ausgang zum Anschluss eines Fernsehers, Videorecorders oder Projektors. Eine Besonderheit im Chip-Design ist das so genannte **Tile based Rendering**, eine Funktion, die im Chip integriert ist. Sie splittet einen Bildbereich in kleine Flächen auf und berechnet, welche Flächen zum Spieler hin sichtbar sind oder nicht. Die unsichtbaren Flächen werden von der »Hidden Surface Removal«-Funktion nicht mehr in die Berechnung eingezogen, wodurch der Chip sich unnötige Rechenzeit erspart. Das von der Voodoo-5-5500-Grafikkarte eingeführte »Full Scene Anti Aliasing« (bildschirmfüllende Kantenglättung) hat nun auch beim Kyro-2-Chip Einzug erhalten. Ab sofort können Besitzer eines Modells mit Kyro-2-Chip wahlweise den zwei- oder vierfachen »Full Scene Anti Aliasing«-Modus (FSAA) aktivieren. Ebenso neu ist das 8-Layer Multitexturing, bei dem die Bildqualität im 16-Bit-Modus durch eingesparte Berechnungs-Schritte zunehmen soll.

Das von den GeForce-Grafikkarten bekannte Schlagwort »Transform& Lighting« bleibt für den Kyro-2-Chip allerdings ein Fremdwort. Dafür werden alle gängigen Bump-Mapping-Modi bis hin zum »Environment Mapped Bump Mapping« (korrekte Spiegelung der Umgebung auf einer Oberfläche) unterstützt. Die Vivid XS sollte zu einem Preis von 350 Mark seit Mitte April erhältlich sein. Übrigens bastelt man bei ST Microelectronics, laut Videologic-Sprecher, wohl gerade an einem **3D-Chip für Pocket-PCs**, der ebenfalls den Power VR-Namen tragen soll. Nach 3D-Grafik in Notebooks halten die 3D-Funktionen langsam aber sicher auch Einzug in den Rest der portablen Gerätewelt. Da wird NVIDIA wohl nicht lange untätig zuschauen.



Am Videologic-Stand waren wie jedes Jahr ein paar Spielautomaten zum kostenlosen Vergnügen aufgestellt.

Auch bei Hercules erspähten wir eine Grafikkarte mit Kyro-2-Chip. Die **Hercules 3D Prophet 4500 64 MB** bietet im Unterschied zur Vivid XS von Videologic zwar keinen TV-Ausgang, dafür aber 64 MByte SDRAM. Preis: circa 320 Mark. Ansonsten gelten die gleichen Eigenschaften, wie schon bei der Vivid XS, die weiter oben beschrieben wurden. Gerüch-

Samsung stellte mit dem NV 5000 das weltweit dünnste und leichteste Notebook mit Mobile Pentium III/500 und S3 Savage IX-3D-Beschleuniger vor. Preis: circa 6000 Mark.

Der Cordless Mouse Man Optical war die prominenteste CeBit-Neuheit bei Logitech. Das kabellose Gerät arbeitet mit optischem Sensor.

ten zufolge wird bald eine abgespeckte Variante namens Hercules 3D Prophet 4000 32 MB hinterhergeschoben.

### GeForce an allen Ecken und Enden

So ziemlich jeder Grafikkartenhersteller hatte ein High-End-Modell mit GF3- und ein paar Einsteiger-Modelle mit »GeForce 2 MX«-Chip im Programm. Der Preis aller GF3-Karten wird sich anfangs um die 1300 Mark einpendeln. Hercules zeigte die **3D Prophet III** mit GF3-Chip und einem S-VHS- sowie DVI-Ausgang. Weitere Eigenschaften daran waren die üblichen Passivkühlkörper auf den Speicherbausteinen und ein Aktivkühler auf dem Grafikchip. Das GF3-Modell von Elsa mit dem bedeutungslosen Namen **Gladiac 920** gab es mit TV-Ausgang (S-Video Out) zu bestaunen (siehe Test auf Seite 195). Elsa präsentierte zudem die Nachfolger der bisherigen Elsa Gladiac MX. Auf dem neuen Grafikchip GeForce-2-MX-400 basierten die Modelle Elsa **Gladiac 511 TV-Out** (64 MByte SDRAM-Version mit TV-Ausgang für circa 250 Mark, 32 MByte Version mit TV-Ausgang für circa 300 Mark), Elsa **Gladiac 511 TWIN** (32 MByte SDRAM, Multimonitor-Unterstützung über 2 VGA-Ausgänge, inklusive TV-Ausgang für circa 280 Mark), Elsa **Gladiac 511 DVI** (32 MByte SDRAM und DVI-Flachbildschirmanschluss für circa 300 Mark), Elsa **Gladiac 511 PCI** (etwas langsamere PCI-Grafikkarte mit 32 MByte SDRAM, TV-Ausgang und Multimonitorunterstützung über 2 VGA-Ausgänge für circa 330 Mark). Bei allen Elsa-Modellen laufen Chip- und Speichertakt mit 166 MHz. Der GeForce-2-MX-400 ist bis zu 200 MHz spezifiziert.

AMD präsentierte stolz den schnellsten Athlon Thunderbird mit 1333 MHz und im stillen Kämmerlein sogar den Palomino mit 1500 MHz.

Auch bei ASUS gab es eine ähnliche Produktpalette. Hier rundete die **ASUS V8200 Deluxe** mit GF3 das Feld nach oben hin ab. Der Chip- und Speichertakt betrug 200 und 460 MHz.

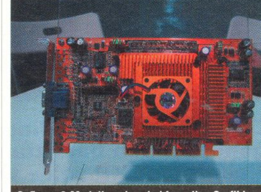
Ein ASUS-Mitarbeiter schwärmte von der erreichten Taktfrequenz 220 und 520 MHz, welche angeblich stabil lief. Die Deluxe-Variante mit TV-Ein- und -Ausgang sowie 3D-Brille kostet anfangs 1300 Mark, während für die Pure-Version 1200 Mark verlangt wird. Auf der Low-Cost-Schiene gab es neue Modelle, basierend auf dem GeForce MX400 und dem GeForce MX200. Chip- und Speichertakt auf der **ASUS V7100 Magic GeForce 2 MX-200** arbeiten mit 166-, beziehungsweise 175 MHz. Der Grafikspeicher ist mit sieben Nanosekunden getaktet, der Speicherbus 64 Bit breit. Das bessere Einstiegsmodell namens **ASUS V7100 Pro GeForce 2 MX-400** rechnet mit 200/200 MHz. Der Grafikspeicher schleust die Daten mit fünf Nanosekunden etwas effektiver durch und bietet mit 128 Bit einen größeren Speicherbus. Letztere Grafikkarte soll laut ASUS-Sprecher einen übertakteten Speichertakt von 225 MHz erlauben.

Die GeForce 2 MX-Serie von Leadtek splittet sich ab sofort in vier Bereiche auf: Die klassische **GeForce 2 MX** (32 MByte SDRAM, Chip- und Speichertakt: 175/166 MHz, TV-Ausgang, circa 250 Mark), die **GeForce 2 MX DH Pro** (32 MByte SDRAM, Chip- und Speichertakt: 176 MHz/166 MHz, Multimonitoranschluss, TV-Ausgang, circa 370 Mark), die **GeForce 2 MX SH Pro** (32 MByte SDRAM, Chip- und Speichertakt: 175/200 MHz, TV-Ausgang, circa 300 Mark), und die **GeForce MX SH MAX** (64 MByte SDRAM, Chip- und Speichertakt: 200/166 MHz, TV-Ausgang, circa 360 Mark). Alle Modelle arbeiten mit einem 128 Bit breiten Speicherbus – der Speicher ist dabei auf sechs Nanosekunden getaktet.



GeForce und kein Ende in Sicht. ASUS zeigte zwei neue MX-Modelle für Einsteiger, basierend auf den neuen MX-400 und MX-200-Chips.

Abit hat ebenfalls zwei Modelle mit GeForce 2 MX-200 und GeForce 2 MX-400-Chip auf Lager. Die **Siluro GF2 MX-400** arbeitet mit 64 MByte SDRAM (128 Bit Speicherbus) und einem Chip- und Speichertakt von 200 MHz. In Sachen Leistung stellt sie damit die restliche MX-Konkurrenz in den Schatten. Mit dabei ist ein TV-Ausgang. Die kleinere **Siluro GF MX-200** ist mit 32 MByte SDRAM (64 Bit Speicherbus) bestückt und rechnet mit 175/166 MHz. Auch hier gehört ein TV-Ausgang dazu. Eine Variante mit Video-Eingang soll im Mai folgen.


GeForce-3-Modelle gab es bei fast allen Grafikkartenherstellern zu erspähen. Im Bild: Ein frühes Modell der ASUS V8200.

**DIE CEBIT ...**

- ... dauerte vom 22. bis 28. März
- ... empfing 830 000 Besucher
- ... bot Platz für 8106 Aussteller
- ... findet 2002 vom 13. bis 20. März statt

### Die CPU-Schlacht geht weiter

Bei Intel gab es hinter verschlossenen Türen einen Pentium 4 mit 2 GHz zu sehen. Ansonsten erblickte man den mobilen Pentium III mit 1 GHz (Tualatin) in der stromsparenden 0,13-Micron-Version. AMD dagegen präsentierte erstmals den **Athlon Thunderbird** mit **1,3 GHz** (100 MHz FSB) und **1,33 GHz** (133 MHz FSB). Ebenfalls im stillen Kämmerlein vorgestellt wurde der unter dem Codenamen **Palomino** laufende Prozessor mit **1533 MHz** Taktfrequenz. Dieser soll im dritten Quartal in größeren Stückzahlen erhältlich sein und dann gegen den bis dorthin erschienenen **Pentium 4 mit 1,7 GHz** antreten. Durch die unterschiedliche Architektur wird die CPU-Schlacht allerdings nicht mehr mit einfachen Mega- oder Gigahertz gemessen, sondern in Benchmarks, welche die CPU-spezifischen Funktionen auskitzeln. Ein erstes Test-Muster des Palomino soll noch im zweiten Quartal in die Redaktion rollen.

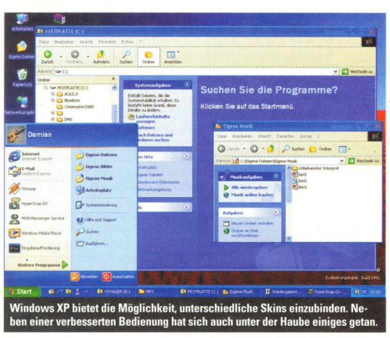
### Zubehör-Abteilung

Logitech stellte mit dem **Cordless Mouse Man Optical** einen kabellosen Nager vor, der mit einem optischen Mechanismus wie die IntelliEye-Mäuse von Microsoft ausgestattet ist. Das Empfangsgerät schließen Sie entweder an die USB-Schnittstelle den PS/2-Steckplatz an. Preis: circa 150 Mark. Bei Hercules gab es mit der **Gamesurround Fortissimo 2** zusätzlich noch eine neue Soundkarte zu bestaunen. Auch Terratec zeigte mit der **SixPack 5.1+** eine neue Soundkarte und mit dem **M3PO go** einen tragbaren MP3-Player mit integriertem CD-Spieler. Ein Test der Geräte erwartet Sie in den nächsten PC-Player-Ausgaben. **(jr)**

Angetestet: Die neue Windows-Version

# WINDOWS XP

**Das ein Jahr alte Windows Millennium gehört schon bald zum alten Eisen. Mit dem Nachfolger XP soll – wie einst bei Windows 95 – eine neue Betriebssystem-Ära eingeläutet werden.**




Windows XP bietet die Möglichkeit, unterschiedliche Skins einzubinden. Neben einer verbesserten Bedienung hat sich auch unter der Haube einiges getan.

**Das lang angestrebte Ziel von Microsoft, Windows NT und den mittlerweile schon sechs Jahre alten Windows-9x-Kernel unter einen Hut zu bringen, nimmt mit dem bald erscheinenden »Windows XP« endlich Form an.**

Ursprünglich wollte man die beiden Systemwelten schon vor einem Jahr mit Windows 2000 zusammenführen. Das Vorhaben scheiterte jedoch aus Zeitgründen, so dass sich Microsoft damals entschloss, nochmals zwei getrennte Versionen auf den Markt zu bringen. Windows XP – die Abkürzung steht für Experience – führt nun beide Welten zusammen, dennoch wird es das Betriebssystem (trotz einer gemeinsamen Code-Basis) in zwei verschiedenen Ausführungen geben. Die wohl geläufigere »Home-Edition« richtet sich – wie der Name schon sagt – an Heimanwender und soll angeblich einen Tick schneller laufen. In der teureren »Professional-Edition« wird mehr Wert auf Stabilität gelegt, außerdem soll sie interessante Features wie die Unterstützung mehrerer CPUs auf einem Rechnersystem bieten.



Der neue Media-Player, der in der endgültigen Version ein anderes Design bekommt, spielt nun DVD-Videos ab und nutzt auch deren Features voll aus.

## Was steckt unter der Haube?

Nicht nur die Oberfläche wurde in XP aufgepeppt, unter der Haube schlägt nun ein reinrassiges 32-Bit-Betriebssystem. Der noch auf MS-DOS basierende Windows-9x-Kernel geht somit endgültig in Rente. Der Vorteil dabei ist, dass fortan bei einem Systemfehler nicht mehr der ganze Rechner abstürzt, sondern normalerweise nur die fehlerhafte Anwendung geschlossen wird und das restliche System intakt bleibt. Auch der Zugriff auf die Hardwarekomponenten geht schneller vonstatten. Der Wermutstropfen jedoch ist, dass Sie sich von Ihren alten DOS-Spielen nun endgültig verabschieden müssen, da XP nichts mehr mit dem alten Betriebssystem am Hut hat. Lässt sich das heutzutage noch verschmerzen, ist ein anderes Problem schon kritischer. Damit Ihre Hardware unter dem neuen Windows funktioniert, benötigen Sie neue Treiber. Diese werden beim Erscheinen von XP zwar für die gängige Hardware verfügbar sein, wenn Sie jedoch eine Vorliebe für seltene PC-Komponenten haben, und der Treibersupport des Herstellers zu Wünschen übrig lässt, können Sie ruhigen Herzens Ihren Rechner aufschrauben und das entsprechende Bauteil entsorgen. Auch bisherige Windows-Programme, vor allem solche, die bereits unter Win 2000 nicht richtig liefen, werden noch so manchem Spieler graue Haare bereiten. Ähnlich wie seinerzeit unter MS-DOS sollen aber verschiedene Einstellungsmöglichkeiten dafür sorgen, dass viele Spiele trotzdem laufen.

## Optik und Bedienung

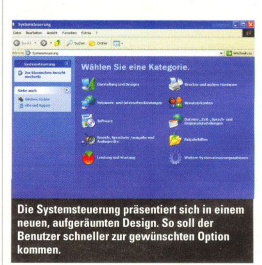
Poppig bunt präsentiert sich das neue Windows. Die Menüs bekamen neue Animationen, Icons und Bedienleisten verpasst, die ausführliche Informationen und zusätzliche Einstellmöglichkeiten bieten. So lassen sich beispielsweise alle MP3-Dateien in einem Verzeichnis automatisch hintereinander abspielen oder – wie andere Dateien auch – direkt auf eine CD-R brennen. Wem's zu bunt ist, der schaltet auf den klassischen Desktop um oder sucht sich einfach eine neue Skin-Oberfläche aus dem mitgelieferten Repertoire oder im Internet aus.




Die Tücken der Technik: Alte Programme oder Hardware können unter XP Probleme bereiten.

## Die Produktregistrierung

Seit längerer Zeit macht Microsoft wegen einer umstrittenen Kopierschutzmaßnahme Schlagzeilen: Es handelt um die so genannte Produktaktivierungstechnologie. Das Betriebssystem generiert dabei anhand seiner eigenen Seriennummer und der Hardwarekomponenten Ihres PCs einen bestimmten Code. Diesen müssen Sie innerhalb von 14 Tagen entweder über das Internet oder unter einer kostenlosen Telefon-Hotline an Microsoft weiterleiten. Daraufhin erhalten Sie eine Nummer, mit der sich das Betriebssystem endgültig freischalten lässt. Sollten Sie die Windows-Version auf einen anderen Rechner installieren, ändert sich auch der Code und Microsoft gibt daraufhin die neue Freischaltnummer nicht mehr bekannt. Ärgerlicherweise meldet sich der Kopierschutz auch zu Wort, wenn Sie an Ihrem PC eine Hardwarekomponente austauschen. In diesem Fall verspricht Microsoft aber eine unproblematische Neuregistrierung.




Die Systemsteuerung präsentiert sich in einem neuen, aufgeräumten Design. So soll der Benutzer schneller zur gewünschten Option kommen.

## Fazit

Die Umstellung auf Windows XP wird nicht unproblematisch. Wie seinerzeit bei der Einführung von Windows 95 müssen Hardware-Hersteller erst brauchbare Treiber entwickeln. Die umstrittene Produktregistrierung und die nicht hundertprozentige Kompatibilität zu Windows ME werden wohl nicht dazu beitragen, dass die breite Masse rasch ihr System updaten wird. Langfristig hingegen wird sich XP, so wie jede vorherige Windows-Version, im Markt etablieren und zum Standard werden. **(dk)**

## WINDOWS XP – FAKTEN

**Hersteller:** Microsoft
**Versionen:** Home- und Professional-Edition
**Preis:** Noch nicht bekannt
**Termin:** 2. Halbjahr 2001

Neuer MP3-Player im Test

# RIO VOLT

Der Rio Volt schluckt auch CD-ROMs mit MP3-Dateien, so dass Sie rund 20 Stunden Musikvergnügen mitnehmen können.

GOLD PLAYER PC PLAYER

## »Testen die jetzt auch CD-Player?«, mögen Sie sich jetzt vielleicht fragen. Falsch, der Rio Volt sieht zwar optisch so aus, hat aber noch einige Extras unter der Haube.

**Über schlechte Verkaufszahlen brauchen sich die Hersteller von MP3-Player wirklich nicht zu beklagen. Rund 100 000 Geräte gingen im vergangenen Jahr über die Ladentheken.**

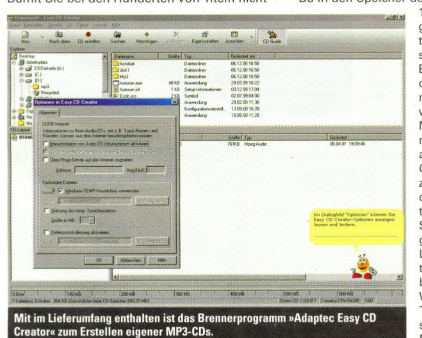
Die kompakten Geräte sind zwar äußerst praktisch, leiden aber immer noch unter ihrer begrenzten Speicherkapazität. Selbst wenn Sie mehrere hundert Mark für ein Gerät mit 64 MByte Flash-ROM investieren, passt gerade mal etwas mehr als eine Stunde Musik in den Speicher.

### Das Musikarchiv für unterwegs

Der Hersteller Sonicblue setzt mit dem »Rio Volt« deswegen nicht auf konventionellen Speicher. Das Gerät liest MP3-Dateien, die sich auf einer CD-R oder den wieder beschreibbaren CD-RWs befinden. Über mangelnde Speicherkapazität müssen Sie sich künftig nicht mehr beklagen, denn auf einen 700-MB-CD-Rohling passen dank des MP3-Formates fast 20 Stunden Musik in beinahe CD-Qualität. Damit Sie bei den Hunderten von Titeln nicht ganz den Überblick verlieren, lässt sich bequem die Abspielreihenfolge programmieren und mittels der »+10 Taste« der gewünschte Track schnell anwählen. Der Rio checkt nach dem Einlegen eines Datenträgers die Anzahl der Dateien und eventuelle Unterverzeichnisse. Beim Start eines Musikstücks lädt das Gerät die ersten 120 Sekunden der MP3-Datei in einen Puffer. Danach hält die CD an und beschleunigt erst wieder, kurz bevor der Speicher leer ist. Das beleuchtete Display zeigt dabei Interpreten und den Musiktitel an. Übrigens bereiten dem Rio auch Musikstücke keine Probleme, die mit Microsofts WMA-Codec komprimiert wurden.

**»Das Musikarchiv für unterwegs.«**

Da in den Speicher des MP3-Players immer 120 Sekunden Musik geladen werden, trotzt das Gerät in dieser Zeit jeglichen Erschütterungen, so dass die Wiedergabe nicht unterbrochen wird. Im CD-Audio-Modus wählen Sie mit einem Schalter auf der Unterseite des Gerätes zwischen zehn und 40 Sekunden Anti-Shock-Protection. Der erhöhte Speicherpuffer verringert jedoch die Lebensdauer der Batterien um etwa zwei bis drei Stunden. Wenn Sie auf Audio-Tracks verzichten, und sich voll und ganz MP3- oder WMA-Musik widmen, halten anständige Batterien bis zu 15 Stunden.



Mit im Lieferumfang enthalten ist das Brennerprogramm »Adaptec Easy CD Creator« zum Erstellen eigener MP3-CDs.

### Satter Sound

Waren frühere MP3-Player von Diamond in puncto Klangqualität nicht so überragend, schneidet der Rio Volt auch dank des sehr guten Kopfhörers äußerst positiv ab. Höhe wie Bässe werden klar wiedergegeben und eine fehlerfrei kodierte MP3-Datei ist für den Durchschnitts-Hörer nicht von einem CD-Track zu unterscheiden. Der integrierte Equalizer bietet zudem fünf vorgegebene Einstellungen, die den Klang des Pop- oder Klassiktitels nochmals unterstreichen. **(dk)**

### WERTUNG

SONICBLUE RIO VOLT
■ CA. 500 MARK

**PRO**
▲ ENORM VIEL SPEICHER DANK CD-ROM
▲ GUTER KLANG
▲ ORDENTLICHER KOPFHÖRER

**CONTRA**
▼ HOHER PREIS
▼ AUF CDS ANGEWIESEN

PC PLAYER **85**

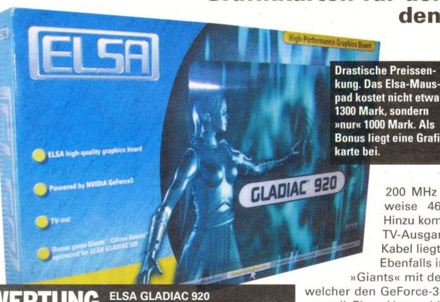
### KNAUS' FAZIT

**Wer schon immer sein Musikarchiv in der Westentasche mitnehmen wollte, für den ist der Rio Volt die erste Wahl. Bei – je nach Klangqualität – bis zu 20 Stunden Abspielzeit gehört ein CD-Wechsel der Vergangenheit an. Da sieht man auch darüber hinweg, dass das Gerät nicht ganz so kompakt ist. Die Alternative zum gängigen ROM-Speicher hat aber auch einen Nachteil: Die frisch zur Musiksammlung hinzugekommenen MP3-Stücke lassen sich nicht mal schnell für die abendliche Joggingtour in das Gerät übernehmen, sondern müssen extra auf eine CD gebrannt werden. Besitzen Sie keinen Brenner, der CD-RWs unterstützt, müssen Sie für eine kleine Datenmenge extra einen Rohling verbrutzeln. Oder Sie brennen in Multisession und verschenken einige MB auf der CD. Der Rio Volt empfiehlt sich deshalb in erster Linie für Leute, die zuhause schon eine ansehnliche MP3-Musiksammlung ihr Eigen nennen und unterwegs nicht auf diese verzichten möchten. Wer ständig die aktuellsten Hits mit dabei haben will, sollte auf ein herkömmliches Gerät mit Flash-ROM zurückgreifen.**

Im Test: Die Elsa Gladiac 920 mit GeForce 3-Chip

# ELSA GLADIAC 920

**Der GeForce-3-Chip ist eine schwere Geburt. Eigentlich waren erste Grafikkarten für den April geplant, erscheinen werden sie aber erst jetzt – im Mai.**




**Drastische Preissenkung. Das Elsa-Mauspad kostet nicht etwa 1300 Mark, sondern »nur« 1000 Mark. Als Bonus liegt eine Grafikkarte bei.**

**WERTUNG** ELSA GLADIAC 920 CA. 1000 MARK

**PRO**
- ▲ OPTISCH SCHICKE SPEZIALEFFEKTE
- ▲ SCHNELLE GRAFIKKARTE

**CONTRA**
- ▼ SCHLECHTE SPIELE-UNTERSTÜTZUNG
- ▼ TEUER

PC PLAYER GESAMT-WERTUNG **92**

**Nun gibt es sie aber wirklich zu kaufen. Nachdem wir in der letzten Ausgabe schon geschrieben hatten, dass Grafikkarten mit dem GeForce 3-Chip bereits erhältlich sind, ist mit der Elsa Gladiac 920 nun ein erster Vertreter endlich auf dem Markt.**

Von Elsa bekamen wir ein Testexemplar, das in der gleichen Ausstattung im Laden steht. Hinter dem unauffälligen Namen »Elsa Gladiac 920« verstecken sich neben dem GeForce-3-Chip noch andere erwähnenswerte Eigenschaften. Zum Beispiel ein Arbeitsspeicher mit 64 MByte DDR-SDRAM, welcher mit 3,8 Nanosekunden getaktet ist. Die restlichen Hersteller verwenden 4 ns, wodurch insbesondere die Übertaktergemeinde mit der Gladiac 920 gleich das passende Board findet. Beim Chip- und Speichertakt blieb man aber bei den angekündigten Werten. Dieser beträgt 200 MHz (Chip), beziehungsweise 460 MHz (Speicher). Hinzu kommt noch ein S-Video TV-Ausgang. Ein passendes Kabel liegt der Verpackung bei. Ebenfalls im Paket ist das Spiel »Giants« mit dem Beta-Patch 1.306, welcher den GeForce-3-Chip besser ausreizen soll. Einen Unterschied zur normalen Version stellten wir allerdings nicht fest. Die Änderungen der Kantenglättungsmethode hatte keine Auswirkungen auf das Spiel. War für diese Karte anfangs noch ein Verkaufspreis von 1300 Mark veranschlagt, korrigierte Elsa kurz vor der Auslieferung den Preis um 300 Mark nach unten.

**Die Gladiac 920 ist mit dem GeForce-3-Chip, 64 MByte DDR-RAM (3,8 ns) und einem TV-Ausgang ausgestattet. Chip- und Speichertakt betragen 200, beziehungsweise 460 MHz.**

## Benchmark-Analyse

Wir ließen die Elsa Gladiac in zwei Benchmarks gegen vier andere Grafik-Chips antreten. Dazu nahmen wir die derzeit zweitschnellste Grafikkarte im Consumer-Bereich mit dem »GeForce 2 Ultra-Chip«. Ebenfalls von NVIDIA stammt der günstige »GeForce 2 MX-Chip«, welcher auf der »Elsa Gladiac MX« zum Einsatz kommt. Als Konkurrenz kann man die Chips von ATI und 3Dfx nicht mehr bezeichnen. Trotzdem verglichen wir die Leistung einer »Voodoo 5-5500« und einer »Radeon 64 MB DDR« mit der Gladiac 920.

Zunächst einmal mussten alle Grafikkarten unter der Test-Umgebung des »3D Mark 2001«-Benchmarks schwitzen (siehe Tabelle 1). Hier wurden die »fps« (Bilder pro Sekunde), Füllraten, die Vertex-Shader-Geschwindigkeit und schließlich das 3D-Mark-Ergebnis in »3D Marks« gemes-




**Im Aquanox-Benchmark ist neben Auflösung, Farbtiefe und Texturgröße auch die Art der Kantenglättung auswählbar.**

## FÜNF GRAFIKCHIPS IM 3D MARK 2001 - BENECHMARKVERGLEICH

| | Elsa Gladiac920 (GeForce 3) | Elsa, Gladiac Ultra (GeForce 2 Ultra) | Elsa Gladiac MX (GeForce 2 MX) | ATI Radeon 64 MB DDR (Radeon) | 3Dfx Voodoo 5-5500 (2 x VSA-100) |
|---|---|---|---|---|---|
| Car Chase High Detail (fps) | 17,0 | 13,1 | 12,6 | 12,7 | 6,2 |
| Dragothic Low Detail (fps) | 70,0 | 43,8 | 30,6 | 39,4 | 18,7 |
| Dragothic High Detail (fps) | 36,6 | 15,3 | 13,7 | 18,0 | 6,2 |
| Lobby Low Detail (fps) | 67,3 | 57,4 | 37,3 | 47,2 | 37,9 |
| Lobby High Detail (fps) | 29,6 | 24,5 | 19,9 | 21,8 | 17,5 |
| Fill Rate Single Texturing (Mtexel/s) | 547,1 | 358,5 | 176,4 | 243,3 | 258,1 |
| Fill Rate Multi Texturing (Mtexel/s) | 1301,5 | 680,7 | 312,3 | 684,8 | 527,4 |
| Vertex Shader Speed | 37,9 | 20,5 | 20,5 | 13,7 | 13,3 |
| 3D Marks | 4046 | 2640 | 1943 | 2329 | 1374 |

Testumgebung: 3D Mark 2001, Pentium III/700 MHz, Mainboard: ASUS P3P-F, 256 MByte RAM, Auflösung: 1024 x 768, Farbtiefe 32 Bit

## FÜNF GRAFIKCHIPS IM Q3A-BENCHMARKVERGLEICH

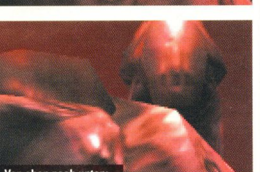
| | Ohne FSAA | 2x FSAA | Quincunx FSAA | 4x FSAA |
|---|---|---|---|---|
| Elsa Gladiac 920 (GeForce 3) | 90,7 | 81,8 | 72,2 | 51,1 |
| Elsa Gladiac Ultra (GeForce 2 Ultra) | 91,8 | 51,6 | - | 31,8 |
| Elsa Gladiac MX (GeForce 2 MX) | 53,4 | 20,5 | - | 9,4 |
| ATI Radeon 64 MB DDR (Radeon) | 68, 2 | 25,8 | - | - |
| 3Dfx Voodoo 5-5500 | 66,1 | 33,2 | - | 12,4 |

Q3A V1.17, Pentium III/700 MHz, Mainboard: ASUS P3B-F, 256 MByte RAM, Auflösung: 1024 x 768, Farbtiefe: 32 Bit, maximale Texturdetails









Von oben nach unten: Keine-, zweifache-, Quincunx-, und vierfache Kantenglättung. Der Unterschied zwischen zweifacher, Quincunx- und vierfach FSAA ist jedoch marginal. Für eine GeForce 3 ist 2x FSAA dank geringem Geschwindigkeitsverlust die ideale Option. Je höher die Art der Kantenglättung, desto mehr wird der Grafikchip strapaziert. 4x FSAA ist zwar schick, aber viel langsamer.

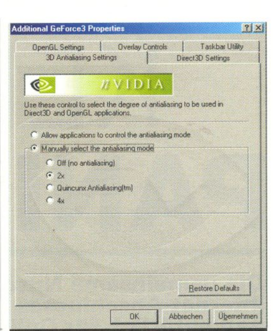
sen. Letztendlich stellte sich heraus, dass die Gladiac 920 ihren Verfolgern um ein gutes Stück voraus ist.

### Was meint Quake dazu?

Den Q3A-Benchmark (siehe Tabelle 2) ließen wir unter anderen Gesichtspunkten laufen. Hier ermittelten wir in erster Linie die Leistung in den unterschiedlichen Kantenglättungs-Modi. Als brauchbaren Nebeneffekt sahen wir gleichzeitig noch, wie sich der GF3-Chip unter der Programmierschnittstelle OpenGL verhielt. Während alle Grafikkarten mit den Modi »No FSAA« (ohne Kantenglättung), »2x FSAA« (zweifache Kantenglättung) und »4x FSAA« schwitzten, kam bei der Gladiac 920 noch der exklusive »Quincunx FSAA«-Modus hinzu. Letztlich stelle sich heraus, dass die Gladiac 920 unter zweifacher FSAA einen nur unwesentlichen Geschwindigkeitseinbruch von neun Bildern pro Sekunde hinnehmen musste. Dagegen sah die Konkurrenz beispielsweise mit einem Einbruch von 40 Bildern pro Sekunde (GeForce 2 Ultra) ganz schön alt aus. Und was sagt uns das? Die zweifache Kantenglättung mit der GeForce 3 ist eine echte Bereicherung und verschönert das Gesamtbild beträchtlich. Die besondere Quincunx-Kantenglättung beim GF3-Chip ist zudem eine brauchbare Alternative zur rechenintensiven, vierfachen Kantenglättung (Einbruch: 39,6 fps). Allerdings geht im Quincunx-Modus (Einbruch: 18,5 fps) doppelt so viel Geschwindigkeit als unter zwei Mal FSAA verloren (Einbruch:9 fps). Einziger Grafikchip, welcher sich bei aktivierter Kantenglättung so richtig lohnt, ist der GeForce 3.

### Unterwasser-Test

Zusätzlich verwendeten wir noch eine frühe Benchmark-Version von Aquanox, namens »Aquamark«. Hier versuchten wir, auch andere Grafikkarten zu testen – allerdings stellte sich Aquanox als derart GeForce3-optimiert heraus, dass ein Test mit anderen Karten keinen Sinn ergab. Während die Elsa Gladiac 920 Ergebnisse im Bereich von 20 Bildern pro




Sofern es im Spiel keine FSAA-Option gibt, schalten Sie die Kantenglättung (keine, 2x, quincunx, 4x) in den GeForce-3-Eigenschaften manuell ein.

Sekunde zeigte, präsentierte eine »Elsa Gladiac Ultra« in jeder Auflösung immer dasselbe Ergebnis von 6,7 Bildern pro Sekunde. Und der Unterschied zwischen vierfacher Kantenglättung und keiner Kantenglättung machte hier durchschnittlich zehn Frames aus. Sollte Aquanox auch in der fertigen Version derart anspruchsvoll sein, dann benötigen Sie nicht nur eine GeForce-3-Grafikkarte, sondern auch einen schnellen Prozessor ab 1 GHz aufwärts. Selbst dann dürfte Aquanox Ihren Computer aber an seine Leistungsgrenzen treiben. Wir sind gespannt, ob diese Spekulation zutrifft, oder ob die Programmierer hier noch zusätzlich die etwas langsameren Systeme im Auge behalten. **(jr)**

## AQUAMARK

| | Elsa Gladiac 920 (Ohne FSAA) min/max fps | Elsa Gladiac (2x FSAA) min/max fps | Elsa Gladiac (4x FSAA) min/max fps |
|---|---|---|---|
| 640 x 480 x 16 | 20,2 / 49,7 | 19,7 / 48,9 | 17,9 / 43,6 |
| 640 x 480 x 32 | 19,9 / 48,7 | 18,9 / 46,5 | 17,3 / 37,4 |
| 800 x 600 x 16 | 18,7 / 49,3 | 18,2 / 42,6 | 15,4 /33,7 |
| 800 x 600 x 32 | 19,4 / 48,9 | 18,2 / 42,0 | 12,5 / 27,9 |
| 1024 x 768 x 16 | 20,8 / 41,4 | 15,6 / 35,4 | 10,9 / 23,8 |
| 1024 x 768 x 32 | 17,8 / 42,5 | 14,0 / 31,8 | 9,7 / 20,6 |
| 1280 x 1024 x 16 | 15,0 / 36,4 | 10,5 / 23,4 | 7,8 / 17,8 |
| 1280 x 1024 x 32 | 14,0 / 31,3 | 9,5 / 21,5 | - |
| 1600 x 1200 x 16 | 11,9 / 27,8 | 8,3 / 19,6 | - |
| 1600 x 1200 x 32 | - | - | - |

Aquamark, Pentium III/700 MHz, Mainboard: ASUS P3B-F, 256 MByte RAM

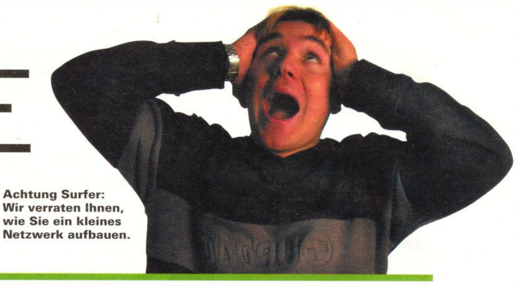
## RISTS FAZIT



**Die Elsa Gladiac 920 setzt die Messlatte bei 3D-Grafikkarten wie erwartet ein Stück nach oben. Doch bleibt derzeit die Frage, wer so ein Monstrum unbedingt benötigt. Mit Begeisterung dürfte so mancher potenzielle Käufer die Anfang April verkündete Preissenkung aufgenommen haben. So viel hat nämlich bis vor kurzem noch eine GeForce Ultra gekostet. Dennoch wird der GF3-Chip für viele Spieler vorerst entweder zu teuer oder zu unattraktiv bleiben. Letzteres deshalb, weil es dafür bis auf ein paar Benchmarkprogramme und Patches noch keine Spiele gibt, die wirklich einen Nutzen daraus ziehen. Der einzige Vorteil, der Sie momentan mit einer GeForce-3-Grafikkarte erwartet, ist die Möglichkeit, alle derzeit erhältlichen Spiele mit maximalen Details und zweifacher Kantenglättung ohne spürbare Geschwindigkeitseinbußen zu spielen. Doch mit der Grafikkarte allein ist es noch nicht getan. Damit der GF3 seine Leistung auch voll entfalten kann, sollte die restliche PC-Umgebung möglichst aktuell sein. Ein Prozessor mit 1 GHz Taktfrequenz müsste schon im Rechner stecken, damit die GeForce 3 so richtig auf Touren kommt. Wer nur wenig Geld ausgeben möchte, der holt sich eine Grafikkarte mit GeForce 2 MX-Chip. Zwischendrin befinden sich Karten mit Radeon- (circa 500 Mark) oder GeForce2-Ultra-Chip (voraussichtlicher Preis: 750 Mark). Die Spitze des Eisbergs bilden Grafikkarten mit einem GeForce-3-Chip, wie zum Beispiel die Elsa Gladiac 920.**

Per LAN ins Internet

# KEINE PANIK!



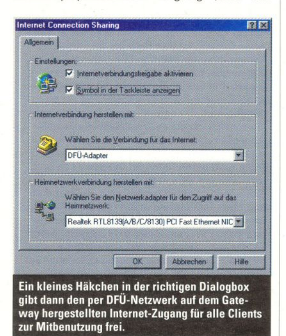
**Achtung Surfer: Wir verraten Ihnen, wie Sie ein kleines Netzwerk aufbauen.**

## Die gemeinsame Nutzung eines einzigen Internet-Anschlusses für das Web-Surfen – und natürlich für Online-Spiele mit mehreren PCs in einem kleinen Netzwerk – ist kein Problem und lässt sich sogar mit Windows-Bordmitteln realisieren.

**Es ist heutzutage gar nicht mehr »freakig«, auch zuhause ein kleines Netzwerk mit zwei oder drei PCs zu unterhalten. Neben den LAN-üblichen Vorteilen (wie File- oder Printer-Sharing) bietet sich Spielernaturen beispielsweise die Möglichkeit zu einer kleinen LAN-Party ohne das Herumschleppen von Monitoren und PCs. Aber in der Regel besitzt nur einer der PCs im Netz einen Internet-Zugang per Modem, ISDN oder (bei den glücklichen Gewinnern der T-DSL-Lotterie der Telekom) ADSL.**

Wäre doch prima, mit zwei oder mehreren PCs im Netz gleichzeitig ins Internet zu gehen, etwa, um mit einem Freund zusammen und einigen anderen Spielern irgendwo auf der Welt im Battle.net gegen Duriel, Diablo und Konsorten anzutreten oder als Mini-Clan in »Counter-Strike« ein wenig aufzuräumen.

In diesem Beitrag geht es darum, wie Sie ein lokales Netzwerk sozusagen geschlossen ins Internet bringen und zwar mit insgesamt nur einem physikalischen Zugang (also nur einem Modem, einer ISDN-Karte oder einem ADSL-Anschluss). Und das Ganze geht sogar zum Nulltarif. Da es mehrere, teils grundverschiedene Lösungsansätze für das Problem gibt, sei mit ein wenig Theorie begonnen.



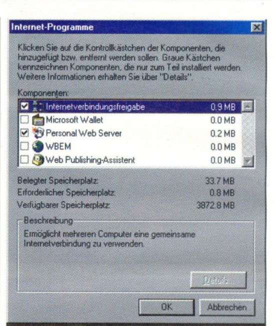

**Ein kleines Häkchen in der richtigen Dialogbox gibt dann den per DFÜ-Netzwerk auf dem Gateway hergestellten Internet-Zugang für alle Clients zur Mitbenutzung frei.**

### Das Problem mit den Adressen

Jeder Rechner in einem lokalen Netz mit TCP/IP-Protokoll (welches auch im Internet verwendet wird), verfügt über eine eindeutige IP-Adresse. Das ist ein Block aus vier Zahlengruppen, jeweils durch einen Punkt getrennt, etwa 192.168.0.1. So lässt sich jeder PC als Adressat oder Absender eines Datenpakets jederzeit eindeutig identifizieren. Und dasselbe gilt auch für das Internet. Jeder PC, der mit dem Internet verbunden ist, besitzt ebenfalls eine weltweit eindeutige IP-Adresse. Jetzt gibt es aber (alle Rechner in LANs zusammengenommen, die auf das Internet zugreifen können) wesentlich mehr PCs, als sich Adressblöcke nach dem genannten Muster bilden ließen. Die Lösung sind so genannte private Adressbereiche. Die werden nur innerhalb von lokalen Netzen verwendet und können somit weltweit gesehen beliebig oft vorkommen. Solch reservierte Adressbereiche sind beispielsweise 192.168.x.x oder 172.16.x.x.

Ein PC, der sowohl mit einem LAN, als auch – etwa per Modem oder ISDN-Karte – dem Internet verbunden ist, besitzt in dem Moment zwei IP-Adressen, eine für »innen« und eine »nach außen«. Nur dieser PC ist für andere Internet-Rechner mit seiner externen Adresse »sichtbar« und kann Ziel von Datenpaketen, zum Beispiel Inhalten von Webseiten oder Daten von einem Online-Spielpartner sein. Übrigens: Die allermeisten Provider, die Einwählverbindungen ins Internet bieten, weisen dem Anrufer eine dynamische IP-Adresse zu. Die ist während der laufenden Internet-Sitzung gültig, kann aber bei der nächsten Einwahl wechseln.

Damit ein anderer PC im LAN mit dem Internet kommunizieren kann, muss der Rechner mit der physikalischen Anbindung ans Internet (der mit den zwei IP-Adressen) quasi als Vermittler arbeiten.

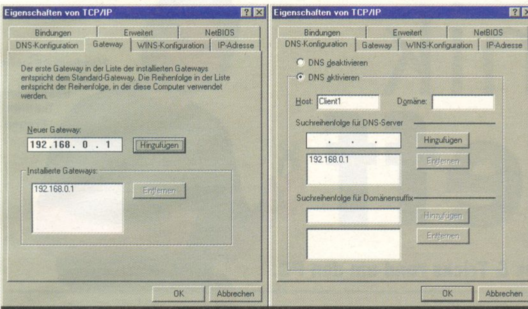



**Über die Systemsteuerung installieren Sie das Modul »Internet-Verbindungsfreigabe« auf dem Gateway-PC, also dem Rechner mit der Internet-Verbindung.**

Um dem Adressdilemma zu begegnen, gibt es grundsätzlich zwei unterschiedliche Ansätze: Proxy-Server und NAT (Network Adress Translation). Beide setzen einen Gateway-Rechner voraus, der die physikalische Anbindung an das Internet – eben etwa per Modem, ISDN, ADSL oder Standleitung – für die anderen LAN-Teilnehmer bereitstellt.

Ist auf dem Gateway eine Proxy-Software installiert, läuft die Kommunikation eines anderen PCs im LAN mit den Internet vereinfacht so ab: Der Client schickt ein Datenpaket Richtung Internet auf die Reise, etwa eine Anfrage, eine bestimmte Webseite aufzurufen. Der Proxy-Rechner fängt das Paket ab, das unter anderem auch die (interne) IP-Adresse des anfragenden Rechners enthält, »liest« es und formuliert seinerseits die gleiche Anfrage an das Internet, nur mit seiner eigenen (externen) IP-Adresse. Die Daten kommen in Form von Antwortpaketen beim Proxy an. Er erhält so zum Beispiel die komplette geforderte Webseite. Der Client, also der LAN-Rechner, welcher die Webseite haben wollte, holt sich diese beim Proxy ab. Es fand also keine direkte Kommunikation zwischen dem Client und dem Webserver im Netz statt. Der Proxy hat eine Bestellung angenommen, geprüft, ausgeführt und das Ergebnis an den LAN-Client geliefert.

Der Vorteil dieser Lösung ist in erster Linie Sicherheit: Der Proxy untersucht alle abgehenden wie eingehenden Datenpakete und



**Auf den übrigen PCs müssen Sie nur in den Netzwerkeigenschaften die IP-Adresse des Gateway-Rechners unter »Gateway» und »DNS-Server« eingeben.**

liefert nur das Kommunikations-Ergebnis, etwa eine komplette Webseite an den Client. Der ganze Transfer muss innerhalb fester Filter- und Protokollregeln laufen – was keine Webseite ist, kommt durch keinen WWW-Proxy. Andere Dienste, etwa FTP oder UDP (letzteres wird häufig von Online-Spielen eingesetzt), müssen speziell vom Proxy erlaubt und unterstützt werden. Dazu braucht's ordentlich viel Konfigurationsarbeit oder – bei Firmennetzen – einen guten Draht zum Systemadministrator. Manche Proxys erlauben sogar nichts anderes als http (Web), FTP oder Mail, zum Beispiel AVMs Ken!.

Anders die NAT-Lösung. Spitzfindig gesehen ist NAT ein wenig anders, als der im Folgenden beschriebene Weg, der genau genommen IP-Masquerading heißt. Aber NAT hat sich als Oberbegriff eingebürgert.

Hier erhält wiederum der Gateway-Rechner als Vermittler das Anfrage-Paket vom Client. Er interpretiert es aber nicht, sondern versieht es lediglich mit einer kleinen Zusatzinfo (der Portadresse), die auf den internen Absender hinweist und mit seiner eigenen öffentlichen IP. Das Antwortpaket »öffnet« er wiederum nicht, sondern tauscht seine Ziel-IP anhand der noch enthaltenen Port-Information (er »weiß« noch, für wen im LAN das Paket bestimmt ist) gegen die interne Adresse des entsprechenden Clients aus. Vereinfacht ausgedrückt sorgt er nur für den Transport ansonsten völlig ungefilterter TCP/IP-Pakete an die richtigen Rechner im lokalen Netz. Der Vorteil: völlige Flexibilität – fast alle Internet-Anwendungen und -Protokolle, zum Beispiel eben auch Online-Spiele – laufen anstandslos mit dieser Lösung.

Obwohl das Internet-Spielen über ein LAN auch mit entsprechend konfigurierbaren Proxy-Servern funktionieren kann, wird im Folgenden nur auf eine NAT-Lösung eingegangen, die für Besitzer von Windows 98 SE, Windows ME oder Windows 2000 sogar völlig kostenlos ist: Die Internet-Verbindungsfreigabe, auch Internet Connection Sharing oder kurz ICS genannt. So installieren und konfigurieren Sie ICS bei Windows 98 SE:

### ICS-Server einrichten

Voraussetzung ist, dass auf einem Rechner im Netz, dem »Gateway-PC«, bereits ein DFÜ-Netzwerkeintrag mit einer funktionierenden Internet-Verbindung vorhanden ist. Dabei spielt es keine Rolle, ob diese Verbindung per Modem, ISDN oder ADSL erfolgt – Hauptsache DFÜ-Netzwerk.

Installieren Sie das Windows-ICS-Modul. Das ist ausschließlich auf dem Gateway-Rechner erforderlich. Legen Sie dazu die Windows-CD ein (Win 98 SE oder ME). Öffnen Sie die Systemsteuerung und wählen Sie »Software / Windows-Setup / Internetprogramme«. Aktivieren Sie hier den ersten Eintrag, »Internetverbindungsfreigabe«. Bestätigen Sie zwei Mal mit »OK«.

**Am elegantesten ist der Einsatz eines ISDN- oder ADSL-Hardware-Routers, wie beispielsweise der »Lancom 800« von Elsa.**

Nach dem Kopieren der relevanten Dateien wird automatisch der »Internetverbindungsfreigabe-Assistent« gestartet. Selektieren Sie jetzt, immer gefolgt von einem Klick auf »Weiter«, nacheinander die Verbindungsart, das Device (DFÜ-Adapter), den DFÜ-Netzwerk-Eintrag und die Netzwerkkarte, die mit dem LAN verbunden ist. Vorsicht bei einer T-DSL-Verbindung: Hier wählen Sie aus beiden installierten Netzwerkkarten nicht die zum T-DSL-Modem, sondern die LAN-Karte! Als Nächstes wird angeboten, eine Diskette zur Konfiguration der Clients anzulegen. Dieser Schritt ist nicht notwendig und soll hier zu Gunsten einer manuellen Einstellung der Clients, damit Sie auch »hinter die Kulissen« blicken können, übersprungen werden. Nach einem abschließenden Klick auf »Fertig stellen« wird der Rechner neu gestartet.

Jetzt gilt es noch, die automatische Einwahl in das Internet zu konfigurieren. Wählen Sie »Systemsteuerung / Internet-Einstellungen«. Unter »Verbindungen« aktivieren Sie »Immer Standardverbindung wählen«. Markieren Sie den entsprechenden DFÜ-Netzwerk-Eintrag in der Liste und klicken dann auf »Einstellungen«.

Im folgenden Dialog sehen Sie die Anmeldedaten für die Internet-Verbindung. Wählen Sie hier »Erweitert« und stellen Sie die Anzahl der Wahlwiederholungen und eine automatische Trennung der Verbindung nach einer bestimmten Inaktivitätszeit nach Wunsch ein.

Zurück in den »Internet-Einstellungen« wählen Sie jetzt noch »Freigabe«. Hier muss die Option »Internetverbindungsfreigabe aktivieren« aktiv sein.

Je nachdem, welche Optionen Sie geändert haben, verlangt Windows gegebenenfalls nach einem weiteren Neustart.

Hinweis: Die IP-Adresse des Servers wird – völlig unabhängig von den vorherigen Einstellungen – auf 192.168.0.1 gesetzt. Windows will es einfach so. Passen Sie die IP-Adressen der Client-Rechner im Netz entsprechend an (»Systemsteuerung / Netzwerk / TCP / IP _ Name der Netzwerkkarte / Eigenschaften / IP-Adresse«: "192.168.0.x", wobei x>1; »Subnetz«-Maske: 255.255.255.0").

### Clients einrichten

Auf den Clients, also den PCs im LAN ohne physikalischen Internet-Zugang, ist die Konfiguration ungleich einfacher. Auch ohne bei der Gateway-Installation angelegte Hilfsdiskette ist die Vorbereitung der Clients eine Sache von zwei Minuten:

Wählen Sie »Systemsteuerung / Netzwerk« und markieren Sie den Eintrag »TCP/IP _ Name der Netzwerkkarte«. Klicken Sie auf »Eigenschaften«.

Auf dem Reiter »Gateway« tragen Sie die Adresse des Servers mit der Internet-Verbindung ein, also 192.168.0.1 und wählen »Hinzufügen«. Genau dasselbe machen Sie noch mal auf dem Reiter »DNS-Konfiguration«, wo Sie zuerst »DNS aktivieren« auswählen. Unter »Host« tragen Sie noch den Namen Ihres PCs ein (eigentlich können Sie irgendetwas hinschreiben). Bestätigen Sie mit »OK« und erlauben Sie Windows einen Neustart. **(Stefan Wischner/jr)**

### ROUTER – DIE ELEGANTE LÖSUNG

**Auf der Client-Seite ähnlich simpel, aber viel »eleganter« ist der Einsatz eines Hardware-Routers. Das sind Modem-ähnliche Geräte, die im Prinzip einen ganz simplen Gateway-PC mit Internet-Zugang (je nach Router-Ausführung etwa per ISDN oder DSL) und eine NAT-Lösung, ähnlich dem ICS enthalten. Sie ersetzen den Gateway-PC völlig, brauchen dabei viel weniger Platz und Strom, werden direkt am Netzwerk-Hub angeschlossen, lassen sich in aller Regel bequem per Setup-Programm oder Browser über das LAN konfigurieren und kosten nicht die Welt – schon gar nicht, wenn man rechnet, dass vielleicht ein Extra-PC wegfällt. Hardware-Router gibt es schon für rund 500 Mark; sehr gut ist zum Beispiel die Lancom-Serie von Elsa, die gibt es mit integrierter ISDN-Karte oder ADSL-Anbindung (direkt ans ADSL-Modem) oder sogar beides kombiniert. Außer dem transparenten NAT-Modus bieten die meisten Router eine ganze Reihe optionaler Sicherheits- und Filtermechanismen gegen Angriffe von außen und weitere Funktionen, wie etwa eine Online-Zeit- und Kostenkontrolle.**

# Technik Treff

Hardware-Experte Henrik Fisch beantwortet Ihre Technik-Fragen.

**Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.**

## ■ ZWEI 3D-KARTEN

**Ist es möglich, zu einer vorhandenen GeForce-Karte noch eine zusätzliche Voodoo-Karte (3Dfx) in einen Rechner einzubauen, und dann selbst zu entscheiden, welches Spiel auf welcher Karte laufen soll?** (Roman Nowitzki)

Theoretisch ja. Unter DirectX sind ausdrücklich mehrere 3D-Geräte erlaubt. Ein Spiel muss bei mehreren vorhandenen 3D-Karten lediglich ein Auswahlmenü anbieten. Der Teufel steckt allerdings wieder einmal im Detail, denn sämtliche aktuellen Grafikkarten besitzen nicht nur eine 3D-Beschleunigung, sondern auch ganz normale Grafikfunktionen. Die sind für die gängige Arbeit mit dem PC notwendig. Diese Grafikfunktionen wären im Falle von zwei Grafikkarten doppelt vorhanden und würden sich gegenseitig ins Gehege kommen. Lediglich die ersten beiden Voodoo-Modelle (»Voodoo 1« und »Voodoo 2«) besaßen die normale Grafikdarstellung nicht, und mussten deswegen sogar parallel zu einer anderen Grafikkarte betrieben werden. In meinem alten PC steckt noch eine Karte mit einem – bitte nicht lachen – »Riva-128«-Chip von NVIDIA (Elsa Victory Erazor), und die verträgt sich hervorragend mit einer Voodoo-1-Karte (Diamond »Monster 3D«).

Soweit also, so gut. Nun gibt es aber immer noch das Problem, dass ein Spiel eben auch die Auswahlmöglichkeit anbieten muss. Heutzutage baut allerdings kaum noch ein Programmierteam solch ein Auswahlmenü in sein Spiel ein. Fazit: Theoretisch geht's, in der Praxis dagegen meistens nicht.

## ■ GRAND PRIX LEGENDS UND GEFORCE

**Ich habe eine recht gute 3D-Karte (»3D Prophet MX«) und das Spiel das ich schon immer haben wollte (»Grand Prix Legends«). Letzteres will aber nicht starten; weder im Software-Modus noch mit der 3Dfx-Unterstützung. Oder kann die Karte das gar nicht?** (Christian Zurdel)

3Dfx-Unterstützung bieten nur Grafikkarten mit den Voodoo-Chipsätzen an. Die »3D Prophet MX« ist dagegen mit dem »GeForce 2 MX«-Chip von NVIDIA ausgerüstet, und hat deswegen von einer 3Dfx-Unterstützung keine Ahnung. Ausweg: Entweder »OpenGL« oder »Direct3D« bei den Grafik-Optionen einstellen. Das bieten die Hersteller beider Chipsätze an.

## ■ 100-MBIT-NETZWERK MIT USB

**Gibt es einen externen Netzwerkanschluss (über USB) mit einer Übertragungsrate von 100 MBit/s?** (Thomas Amhof)

Netzwerkadapter für den USB-Betrieb gibt es so gut wie von allen namhaften Netzwerk-Karten-Herstellern. Auch 100-MBit/s-Modelle sind darunter. Allerdings presst USB Daten mit maximal 12 MBit/s durch das Kabel. Für 100 MBit/s ist das also eigentlich viel zu langsam. Bei einem 100-MBit/s-Netzwerk darf man da nur die maximale Leistung, vergleichbar mit einem 10-MBit/s-Netzwerk erwarten. Aber darum geht es bei diesen Adaptern auch gar nicht. Die sind lediglich dazu da, um einen USB-Computer problemlos in ein Netzwerk integrieren zu können. Außerdem reichen 10 MBit/s für Spiele locker aus.

Eine gute Informationsquelle zum USB-Thema ist übrigens: »www.usb.org«. Wenn es um Geräte für den USB-Betrieb geht, ist noch »www.allusb.com« interessant.

## ■ SCREENSHOTS UNTER MS-DOS

**Gibt es eine Möglichkeit, unter MS-DOS 6.2 Screenshots zu erstellen? Es gab einmal ein Programm (Shareware) mit dem dies möglich war, aber wie heißt das?** (Jörg Ambos)

Das Zaubertool trägt den Namen »Pcxdump« und ist im Internet unter der Adresse www.daimi.au.dk/~jesperf/pcxdump/pcxdump.html direkt vom Autor Jesper Frandsen zu haben. Außerdem finden Sie es bis Ende 1998 auf so gut wie allen PC-Player-CDs. Allerdings hat der gute Mann es seit 1996 nicht mehr modifiziert, was angesichts der technischen Weiterentwicklung von Windows 95/98/ME gegenüber MS-DOS auch nicht sonderlich verwunderlich ist.

Es gibt jedoch eine weitaus einfachere Möglichkeit, Screenshots von MS-DOS-Spielen zu machen: Einfach unter Windows starten und dann die »Druck«-Taste betätigen. Bei den allermeisten Spielen befindet sich dann in der Zwischenablage der Screenshot, und diesen speichern Sie mit einem beliebigen Grafikprogramm (zum Beispiel »Paint Shop Pro«) per Tastenkombination »Ctrl« und »V«.

## ASUS V7100 UND DVD

**Soviel ich weiß, verfügt die ASUS V 7100 über den »GeForce 2 MX«-Chip von NVIDIA. Die Karte hat einen TV-Ausgang. Kann ich mit dieser Karte DVDs am Fernseher darstellen, oder brauche ich dazu eine MPEG-Karte. (Klaus Bogad)**

Der Ausgang für das Fernsehgerät bedeutet lediglich, dass die Karte nicht nur an einen normalen Monitor, sondern eben auch an ein Fernsehgerät passt. Das hat erst einmal nichts mit DVD-Video zu tun. Um diese auf dem PC abzuspielen, benötigen Sie – neben einem DVD-Laufwerk im PC – entweder eine DVD-Decoderkarte oder eine entsprechende Software wie »PowerDVD«. Im Falle einer Decoderkarte muss das Fernsehgerät dann dort angeschlossen werden. Bei der Software-Lösung sehen Sie auf dem Fernsehgerät dann zwar auch den normalen Desktop, allerdings lassen sich alle Software-DVD-Player auch auf einen Vollbild-Modus schalten.

## ■ OPENGL ODER DIRECTX?

**Was ist der Unterschied zwischen »OpenGL« und »DirectX«? Ich kann nicht glauben, dass immer mehr Spiele OpenGL unterstützen. Welche sind besser? Meine Grafikkarte ist alt (ATI Rage 128 GL) und funktioniert. Kann »OpenGL« meine Grafikkarte beschädigen wenn ein Spiel abstürzt? Manchmal zeigen DirectX-Spiele einen Darstellungsfehler, bei OpenGL nicht. Wie kann dies möglich sein?** (Anne Fechner)

Zunächst sind »OpenGL« und »DirectX« schlichtweg einfach Programmierbibliotheken, damit Entwickler von 3D-Programmen (wie eben Spielen) sich nicht mehr um die Programmierung der zu Grunde liegenden Hardware kümmern müssen. Beide stammen aber von unterschiedlichen Firmen: OpenGL begann sein Leben als »GL« bei der Firma Silicon Graphics, während DirectX von Microsoft stammt. Genau genommen macht DirectX noch eine ganze Menge mehr als 3D-Grafik. Im Falle von 3D-Grafik meint man deshalb eigentlich auch »Direct3D«, welches aber ein Bestandteil von DirectX ist.

Da beide Bibliotheken von verschiedenen Firmen entwickelt wurden, unterscheidet sich logischerweise die Art der Programmierung. Direct3D ist nicht kompatibel zu OpenGL und umgekehrt. Soll ein Spiel beides unterstützen, muss der Spieleprogrammierer eben auch für beide Verfahren programmieren.

OpenGL gibt es nun schon länger als Direct3D, weswegen auch die Treiber meistens besser entwickelt sind. John Carmack, der Programmierer der ganzen id-3D-Shooter,

ist zum Beispiel bisher Fan von OpenGL gewesen, da ihm Direct3D in der Programmierung zu ungenau war. Da eine ganze Menge andere Spiele die den id-Spielen zu Grunde liegende Grafik-Software (die »Engine«) benutzen, haben diese Titel meistens weniger Fehler als bei Direct3D.

Die Beliebtheit von OpenGL bei Spielen könnte in nächster Zeit allerdings abflachen. Der Grund liegt beim neuen »GeForce 3«-Grafikchip von NVIDIA. Der ist nämlich in der Lage, mit einem eigenen Mikroprozessor Textur- und Polygon-Manipulationen (Stichwort »bewegte Texturen« und Animationen von Figuren) dem PC-Prozessor abzunehmen. Das unterstützt aber wiederum nur das neue DirectX 8 und nicht OpenGL. Gleichzeitig wird der neue NVIDIA-Chip und DirectX 8 auch für Microsofts »Xbox«-Spielekonsole benutzt; oder zumindest wird dort eine ähnliche Variante des Chips zum Einsatz kommen. Wir werden also in den nächsten Jahren eine Flut von Spielen erleben, die intensiv diese neuen GeForce-3-Features nutzen. Andere Grafikchips und OpenGL-Karten schauen da in die Röhre.

Beschädigt wird im Übrigen nichts, wenn Ihnen ein Spiel abstürzt. Eventuelle Grafikfehler beruhen einzig und alleine auf dem Direct3D-Treiber Ihrer Grafikkarte.

## ■ COMPUTER AN FERNSEHER ANSCHLIEẞEN

**Ist es möglich, einen PC an einen Fernseher anzuschließen (zum Beispiel AV-Kanal) und dabei gleichzeitig einen Monitor angeschlossen zu haben? Das wäre prima, um ihn bequem als DVD-Player zu nutzen.** (Christian Ott)

Viele Grafikkarten besitzen zwar einen Video-Ausgang, allerdings wird der normale Monitor-Ausgang abgeschaltet, wenn die Grafikkarte am Fernsehgerät hängt. Abhilfe schaffen da so genannte »Video-Wandler«. In der Redaktion benutzen wir den »TView Micro XGA« der Firma Focus Enhancements, den Sie unter anderen bei Conrad-Elektronik bekommt (www.conrad.de). Das Gerät ist allerdings nicht ganz billig (circa 400 Mark). Informationen zu diesem Gerät finden Sie direkt auf der amerikanischen Web-Site des Herstellers unter »www.tview.com«.




Wer Spiele oder Videos gleichzeitig an einem PC-Monitor und am Fernsehgerät genießen möchte, kommt um einen Videowandler nicht herum (hier TView Micro XGA).

## ■ SOUNDPROBLEM

**Ich hab ein ziemlich dummes Problem mit meiner Soundkarte »Soundblaster Live! 1024«. Musik (von CD oder innerhalb von Spielen) funktioniert, der Sound ist jedoch »verzerrt« und hat ein eigenartiges Echo. Das ist so schlimm, dass man es nicht länger als ein paar Sekunden durchhält. Mein Schuss ins Blaue wäre ein Konflikt um Ressourcen zwischen der Grafikkarte und der Soundkarte.**

**Wenn ich die »Hardware Beschleunigung« für die Grafikkarte herabsetze (auf die Stufe ganz links, oder zweite von links), dann tritt das Problem nicht mehr auf. Nun lässt sich aber kein 3D-Spiel mehr spielen.** (Andreas Kaplan)

Da funkt der Soundblaster ja wohl ganz eindeutig der Grafikkarte dazwischen (oder umgekehrt). Wobei die Live-Blaster-Karte meiner Erfahrung nach für eine gewisse Unruhe auf dem PCI-Bus sorgt. Mir fallen zwei Abhilfen ein: Zunächst mal im BIOS nach einer »PCI Latency« suchen und diese auf einen kleineren Wert als eingestellt setzen. Wenn das nicht hilft, die Live-Blaster ausbauen und in einen anderen PCI-Slot stecken. In manchen Motherboards wird nämlich der AGP-Slot der Grafikkarte parallel zum ersten PCI-Slot benutzt, was zu Konflikten führen kann. Mit einer dieser beiden Maßnahmen müsste sich das Problem eigentlich erschlagen lassen.

## ■ SLOT A ODER SOCKEL A

**Worin liegt der Unterschied zwischen dem Athlon-Thunderbird in Sockel A und Slot A? Beziehungsweise gibt es überhaupt einen außer im Processor-Packaging? Welche Version würdet Ihr empfehlen?** (Matthias Estner)

Von den Prozessor-Funktionen her gibt es keinen Unterschied. Ein Slot-A-Thunderbird ist bei entsprechend gleichem Takt genauso schnell wie ein Sockel-A-Thunderbird. Allerdings kann es Probleme geben, wenn ein Slot-A-Thunderbird in ein Motherboard für die normalen Athlons-Slot-A-Prozessoren eingesetzt wird. Dafür ist er nämlich eigentlich nicht vorgesehen, AMD weist auf diese Umstand ausdrücklich hin und eigentlich sollte es die Slot-A-Thunderbirds auch gar nicht frei zu kaufen geben. Um allen Problemen aus dem Weg zu gehen, würde ich deshalb immer zu einem Sockel-A-Thunderbird raten. Und da kaufen Sie einfach den dicksten Prozessor, den das Portmonee oder die Überredungskunst in Richtung Großmutter so hergibt.

## ■ WINDOWS 2000

**Die »Siedler 4« läuft nicht unter Windows 2000. Die Firma Blue Byte hat mir in einer Mail geschrieben, es handle sich um eine Inkompatibilität zwischen Windows 2000 und dem verwendeten Kopierschutz. Und man hat mir Abhilfe mit einem Patch versprochen. Aber bis heute wurde kein dahingehender Patch publiziert.**



Die Siedler 4 verweigert hartnäckig den Dienst unter Windows 2000.

**Nun ist der neue Spielehit »Black & White« endlich in den Regalen und was passiert, wenn man unter Windows 2000 das Spiel starten will? Nichts! Wie bei »Siedler 4«. In Tat und Wahrheit ist es der Kopierschutz, der hier den Spielspaß unsanft unterbindet.** (Ralph Paul)

Nun ja, wenn die Hersteller dick auf die Verpackungen schreiben, dass die Spiele ausdrücklich unter Windows 2000 laufen, dann sollte man als argloser Käufer ja eigentlich auch genau davon ausgehen. Auf der anderen Seite wäre es ja nicht das erste Mal, dass eine Computerspiele-Firma irgendetwas verspricht und nicht einhält.

Allerdings muss ich dazu aber auch sagen, dass es mir privat nicht im Traum einfallen würde, Spiele unter Windows 2000 zu installieren. Windows 2000 ist die nächste Version von Windows NT, und das wiederum ist eigentlich ein Server-Betriebssystem für Firmen-Netzwerke. Die damit verbundenen, in Windows 2000 integrierten Sicherheitsmechanismen konkurrieren naturgemäß mit Spiele-Erweiterungen wie DirectX. Microsoft verspricht zwar mit Windows XP in naher Zukunft eine Verschmelzung von Windows 95/98/ME und Windows NT/2000, aber noch ist es nicht so weit (wie viele alte Spiele dann auch nicht mehr laufen, daran wage ich gar nicht zu denken). Ich empfehle deswegen dringend für Spiele weiterhin nur Windows 95/98/ME zu verwenden.

## So erreichen Sie uns

**Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.**

**Unsere Adresse:**
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

oder per E-Mail an
**techniktreff@pcplayer.de**

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitte fügen Sie der E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

Technik-Hotline für PC Player,
Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

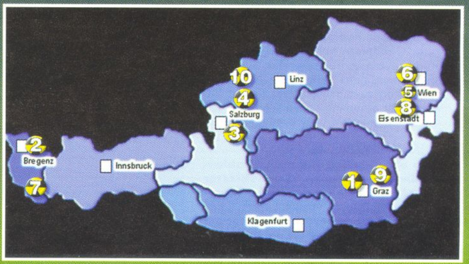
# LAN PLAYER

PlanetLAN

PLUG IN, IT'S PARTY TIME

**Größer, breiter, umfangreicher: Der LAN-Player in Kooperation mit PlanetLAN zeigt ab sofort auch die wichtigsten Partys in der Schweiz an.**



## LAN-Party-Termine in Deutschland Mai 2001 – Juni 2001

| Nr. | Datum | Party | Ort | Gäste | URL |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 4.05.2001 | Leavin`The Reality 3 | Frankfurt/Oder Messehallen | 450 | www.npffo.de/ |
| 2 | 4.05.2001 | DIMENSIONS I '01 | Beutwanghalle/Nürtingen-Neckarhausen | 200 | www.dimensions.de/ |
| 3 | 4.05.2001 | Digital Velocity - risin' to lightspeed | Reutlingen | 500 | www.dv-lan.de/ |
| 4 | 4.05.2001 | NOM-AGEDDON | Northeim | 120 | www.multiplayer-nom.de/ |
| 5 | 4.05.2001 | Sniper-LAN | Brakel-Frohnhausen | 200 | www.sniper-lan.de/ |
| 6 | 4.05.2001 | Frag For Fun II | Bremen | 100 | www.ccnb.de/ |
| 7 | 5.05.2001 | ReincarnationLAN #2 | Halstenbek | 125 | www.reincarnationlan.de.vu/ |
| 8 | 5.05.2001 | GSG Netzwerksession 5/01 | Bochum | 200 | www.gsg-net.de/ |
| 9 | 11.05.2001 | EH Lanparty | Hattorf | 100 | www.eh-lanparty.de/ |
| 10 | 11.05.2001 | teRaNET#1 | Biebergemünd-Kassel | 150 | www.alphanetworks.de/ |
| 11 | 11.05.2001 | FWA-Session Part III | Wesel | 200 | www.fwa-2000.de/ |
| 12 | 11.05.2001 | Game Challenge #1 | Arnsberg | 250 | www.utliga.de/ |
| 13 | 11.05.2001 | LAN-Night 2 | Hahnstätten | 150 | www.lan-night.de/ |
| 14 | 11.05.2001 | ?LAN | Dießen | 100 | http://lan.clan-unknown.de/ |
| 15 | 18.05.2001 | BigFrag II - It's All Fraggable | Gimmeldingen | 180 | www.bigfrag.de/ |
| 16 | 18.05.2001 | DiZconnected | Homburg-Erbach | 180 | www.dizconnected.de/ |
| 17 | 18.05.2001 | Splatterkings | Wolpertshausen | 100 | www.splatterkings.de/ |
| 18 | 18.05.2001 | NBW LAN No.4 | Nidda | 300 | www.netbauer.de/ |
| 19 | 18.05.2001 | LAN-Inferno 3 - Ready to rumble | Bardowick | 275 | www.lan-inferno.com/ |
| 20 | 18.05.2001 | Frag-Zone | Buxtehude | 100 | www.frag-zone.de/ |
| 21 | 18.05.2001 | Steyr-Markt die 6. | Ludwigsfelde | 100 | www.langames-berlin.de/ |
| 22 | 19.05.2001 | Piotre dot com | Vogelheim | 100 | www.piotre.com/ |
| 23 | 25.05.2001 | DEFCON II | Ravensburg - Schmalegg | 150 | www.planetdefcon.de/ |
| 24 | 25.05.2001 | Starkstrom Lanparty - Phase III | Realschule Crailsheim | 150 | www.starkstrom.net/ |
| 25 | 25.05.2001 | Freakolution | Werlaburgdorf | 200 | www.freakolution.de/ |
| 26 | 25.05.2001 | CNC 1/2001 | Stadthalle Unna | 264 | http://cnc.lanparty.de/ |
| 27 | 25.05.2001 | Circus Infernus 05/01 | Auggen | 444 | www.circus-infernus.de/ |
| 28 | 25.05.2001 | FinalDawn V: -=driven2heaven=- | Bindlach | 120 | www.finaldawn.de/ |
| 29 | 25.05.2001 | Stromausfall | Ebergötzen | 110 | www.qc-lan.de/ |
| 30 | 25.05.2001 | Gigahertz LAN: PHASE VII | Bruchsal/Büchenau | 220 | www.gigahertz-lan.de/ |
| 31 | 25.05.2001 | HOPFISH WHITE SUN LAN 2001 | München | 300 | www.hopfish.de/ |
| 32 | 26.05.2001 | Midnight Light - 2 | Oestrich | 100 | www.ccr-online.de/ |
| 33 | 26.05.2001 | Gamers-Arena 3 | Kornwestheim | 140 | www.gamers-arena.de/ |
| 34 | 26.05.2001 | Back to Attack - LAN \| Chapter 1 | Michelfeld | 100 | www.backtoattack.da.ru/ |
| 35 | 26.05.2001 | Celebration Vol.1 | Goldbach | 144 | - |
| 36 | 1.06.2001 | Bergisch-Lan | Solingen | 350 | www.bergisch-lan.de/ |
| 37 | 1.06.2001 | LessingLAN | Köln | 200 | www.lessinglan.de/ |
| 38 | 1.06.2001 | -=IBL=- Second Step | Oberderdingen | 150 | www.ibl-lan.de/ |
| 39 | 1.06.2001 | Project-ComPunity | Vöhringen | 200 | http://community.lanrules.de/ |
| 40 | 8.06.2001 | NETCOLLISION | München (alte Messe) | 1400 | www.netcollision.de/ |
| 41 | 8.06.2001 | CSVJM Zeltlager | Sporthalle Sersheim | 200 | www.csvjm-zeltlager.de/ |
| 42 | 8.06.2001 | SHA III : Crossing the deadline | Bürgerhaus Langgöns | 250 | www.shababah.de/ |
| 43 | 8.06.2001 | MultiMadness 11 | Maschen | 268 | www.multimadness.de/ |
| 44 | 8.06.2001 | NSN Version 2.0 | Bürgerhalle Paderborn Elsen | 200 | www.nullsaftnetz.de/ |
| 45 | 8.06.2001 | eternity-lan | Germaringen | 200 | www.eternity-lan.de/ |
| 46 | 8.06.2001 | Butcher's Paradise II | Leipzig | 100 | www.butchers-paradise.net/ |
| 47 | 8.06.2001 | Das grosse Beben III | Erfurt | 800 | www.beben.net/ |
| 48 | 8.06.2001 | Frag4Fun | Westerholt | 100 | www.xbreak.de/ |
| 49 | 9.06.2001 | GSG Netzwerksession 6/01 | Bochum | 200 | www.gsg-net.de/ |
| 50 | 9.06.2001 | DaddelDay2 | Balingen | 140 | www.daddelday.de/ |

## LAN-Party-Termine in Österreich Mai 2001 – Juli 2001

| Nr. | Datum | Party | Ort | Gäste | URL |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 25.05.2001 | nur 48 stunden IV | Graz | 200 | http://nur48std.planetlan.at/ |
| 2 | 1.06.2001 | Lan Convention | Lauterach | 400 | www.the-convention.de/ |
| 3 | 2.06.2001 | LANing zone | Salzburg | 500 | www.laningzone.com/ |
| 4 | 2.06.2001 | DoomsDay 2001 | Timelkam | 232 | www.doomsday.at/ |
| 5 | 23.06.2001 | Headshot II | Schwechat | 50 | http://headshot.planetlan.at/ |
| 6 | 30.06.2001 | Vienna School Lan | Wien | 150 | http://vik.strikenet.at/ |
| 7 | 14.07.2001 | [SFs]-Lanparty | Schruns | 35 | http://sfs-clan.strikenet.com/lanparty.html |
| 8 | 19.07.2001 | LANWa[h]n 2001 | Müllendorf | 200 | www.lanwahn.at/ |
| 9 | 26.07.2001 | Vernetztes Europa - nur48stunden | Gleisdorf | 500 | http://nur48std.lanparty.at/ |
| 10 | 27.07.2001 | Days of Thunder 2k1 | Ried im Innkreis | 220 | http://dot.lanparty.at/ |

## LAN-Party-Termine in der Schweiz Mai 2001 – Juli 2001

| Nr. | Datum | Party | Ort | Gäste | URL |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 3.05.2001 | powerlanparty | Powermesse 4 | 60 | www.powermesse.ch/ |
| 2 | 12.05.2001 | USPE Powerstrike LAN Party | Dättnau bei Winterthur | 40 | www.buerli.com/powerstrike |
| 3 | 25.05.2001 | LANFORCE | Burgdorf BE | 220 | www.lanforce.ch/ |
| 4 | 1.06.2001 | The FinalSubject 2 | Seuzach/ZH | 220 | http://finalsubject.ch/ |
| 5 | 16.06.2001 | [HqN] LAN Area 01 | Aegeten | 200 | www.lan-partys.ch/hqn |
| 6 | 27.07.2001 | UNDERGROUND 3 | Lenzburg/AG | 200 | www.undergroundlan.com/ |

# FASA AM ENDE







## WAS WIRD AUS BATTLETECH UND SHADOWRUN?

**Zum 30. April schloss die FASA Corporation endgültig ihre Pforten – wir sprachen mit Robert Simon, seines Zeichens Vertriebsleiter bei Fantasy Productions, um herauszufinden, wie es mit FASAs populären Spielsystemen weitergeht.**

**PC Player: Erst mal zur Klärung der Lage: Die Computerspiele-Tochter FASA Interactive ist derweil bei Microsoft, während die Firmenzentrale gerade ihre letzten Tage erlebt. Stimmt das so?**

**Robert Simon:** Ja, das ist richtig. Wobei es sich entgegen verschiedener Gerüchte nicht so verhält, dass FASA in Konkurs geht. Die Firma schließt einfach und beendet ihre Geschäftstätigkeit.


Robert Simon, Vertriebsleiter FanPro

**PCP: Das bringt ja wahrscheinlich einen Wust von lizenzrechtlichen Problemen mit sich. Wie sieht denn die Zukunft von »Shadowrun« und »BattleTech« aus, falls es überhaupt eine gibt?**

**RS:** Es gibt eine. Jordan Weisman, der Gründervater von FASA, hat derweil eine neue Firma namens WizKids ins Leben gerufen. In den Händen dieses Unternehmens liegen nun sämtliche generellen Rechte an den Shadowrun- und BattleTech-Universen. Was Shadowrun angeht, so gibt es noch eine Besonderheit: Die Lizenz zur Fortführung des Rollenspiels wurde von uns, also von Fantasy Productions, gekauft; wir werden künftig sowohl die deutschen als auch die englischen Shadowrun-Materialien veröffentlichen.

**PCP: Aha, und was geschieht demgegenüber mit BattleTech? Ist dieses traditionsreiche System etwa auf Eis gelegt?**

**RS:** Nein, keineswegs. BattleTech – und übrigens auch »Crimson Skies« – werden in Zukunft ganz normal von WizKids betreut und weiterentwickelt.

**PCP: Wie ist die Lage bei den hier zu Lande im Heyne-Verlag erscheinenden Romanen zu BattleTech und Shadowrun? Nachschub gesichert oder Leser in Not?**

**RS:** Auch die diversen Romanreihen werden von WizKids fortgeführt. Für Leseratten besteht also kein Anlass, sich graue Haare wachsen zu lassen. **(jn)**

---

# VIRTUELLES SCHLACHTFELD

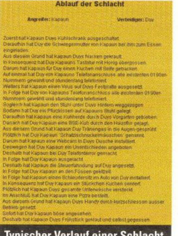
**Erinnern Sie sich noch an »Monkey Island«? An die legendären Kämpfe mit Hilfe von Beleidigungen? Nun, die Idee ist offenbar doch nicht völlig untergegangen ...**

**Wenn auch Sie ein Freund von Wortgefechten sind, dann werden Sie am virtuellen Schlachtfeld Ihre Freude haben. Sie benötigen dazu einen Kriegsgegner mit E-Mail-Adresse sowie den Willen, einen Mailwechsel auch dann durchzustehen, wenn er etwas länger dauern sollte.**

Langer Rede kurzer Sinn: Unter **www.v-schlachtfeld.net** müssen Sie sich zunächst mit E-Mail-Adresse und Aliasnamen registrieren lassen, und schon kann es losgehen. Aus einer Liste von vielen fiesen Aktionen (von »100 komplett schwarze Faxe schicken« bis »Zunge zeigen«) wählt man eine aus, gibt die E-Mail-Adresse des Widersachers an und schickt diese Herausforderung ab.

Natürlich kriegt der arme Kerl jetzt nicht in Wirklichkeit 100 Faxe, hier geht es schließlich wie schon gesagt um ein Wortgefecht. Wenn der Feind das Duell annimmt, antwortet er in ähnlicher Weise (Sie werden per E-Mail benachrichtigt), dann sind wieder Sie an der Reihe, und immer so weiter. Der Trick dabei ist, sich eine möglichst gemeine Schandtat auszusuchen, wobei das natürlich im Einzelfall durchaus subjektiv ist. Aber sicherlich ist es boshafter, jemandem einen Virus auf die Festplatte zu setzen, als ihm eine Zigarette anzubieten, nicht wahr? Wenn Sie es im Laufe der Auseinandersetzung schaffen, durchschnittlich ekliger als Ihr Kontrahent zu sein, ändert sich Ihre Auswahlliste allmählich. Sie finden dort dann immer aggressivere und mächtigere Züge (zum Beispiel »Mit geklauten russischen Atomraketen den Gegner anvisieren«), während der Aktionskatalog des Rivalen defensiver und friedlicher wird. Schließlich können Sie das Spiel mit einem »tödlichen« Special Move beenden und bekommen in der Schlachtfeld-Ruhmeshalle zwei Punkte gutgeschrieben.

Tja, und wenn Ihnen grade kein passender Partner für einen derartigen Unfug einfällt, dürfen Sie sich unter den Schlachtfeld-Mitgliedern einen zufällig gewählten Gegner zuteilen lassen. Wir danken Annika Hemmerich für den Tipp und wünschen Ihnen viel Spaß ... **(jn)**



Typischer Verlauf einer Schlacht – unnötig zu sagen, dass Kapaun den Duy schließlich besiegte.



Karg, aber mächtig: Von hier starten Sie Ihre Herausforderungen.

# AELITHA

**Ein galaktisches Großreich errichten, mit anderen Völkern handeln oder auch mit ihnen Krieg führen – das ist der Traum jedes jung gebliebenen Männerherzens. Hier gibt's einen neuen Sandkasten für Imperatoren ...**

**Vor ein paar Monaten erst erblickte »Aelitha« das Licht der Welt, und damit ist es selbst für die schnelllebigen Internet-Verhältnisse beinahe noch ein Baby.**

Trotz dieser Jugend handelt es sich hier um eine zwar eher gemächliche, aber dafür sehr tiefgründige Unterhaltung in der Tradition der klassischen Briefspiele. Nur dass die Züge eben nicht mit der Post verschickt werden, sondern per E-Mail. Etwa alle drei bis vier Wochen ist ein solcher Zug fällig, und obgleich dafür wohl (vor allem zu Anfang) ein paar Stunden erforderlich sind, hält sich der gesamte Zeitaufwand durch die relativ langen Bearbeitungszeiten durchaus in Grenzen. Bevor ich es vergesse: Aelitha ist ein freies Spiel, es werden also keine Teilnahmegebühren verlangt, und Porto fällt natürlich auch nicht an. Der Sinn der Sache besteht nun darin, eines der bereitstehenden galaktischen Völker zu übernehmen (oder auch selbst eins zu basteln, aber das ist doch eher eine Option für erfahrene Spieler) und in dessen Namen ein Imperium entweder im Zentrum der Milchstraße oder in einem der vier Spiralarme A bis D zu errichten.

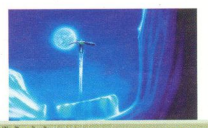
Ein festes Ziel gibt es dabei nicht, weshalb Aelitha eher so eine Art Lebenssimulation ist – wie viele andere Vertreter dieses Genres auch; wir berichteten ja bereits in der PCP 11/2000 ausführlich über solche Spiele. Diese Freiheit im Tun und Lassen hat zusammen mit einer hier eingebauten regeltechnischen Beschränkung des Ausbreitungstempos einen großen Vorteil: Es können relativ problemlos Neulinge in laufende Partien einsteigen und sich dort etablieren. Natürlich gibt es für den Kosmokraten jede Menge zu planen und zu bedenken – die aus über 40 (eng bedruckten) DIN-A4-Seiten bestehende Anleitung (als deutschsprachiges Doc-File neben allen anderen relevanten Information unter **www.aelitha.com** abrufbar) legt dafür Zeugnis ab.

Raumschiffbau, Erforschung von Technologien und astronomischen Phänomenen, Raumstationen, Zahlungsmittel, Kolonisierung, Handel, Diplomatie, Gefechte und Kriege gegen andere Spieler/Rassen, all das steht dem Teilnehmer bevor. Aber wie gesagt: Hier geht es eben eher tiefgründig zu, und man hat ja auch genügend Zeit zum Überlegen. Wir werden uns übrigens in eine Aelitha-Partie einschreiben und Ihnen zu einem späteren Zeitpunkt berichten, wie es uns erging ... **(jn)**

Aelitha

Aelitha: Die Wunder des Kosmos.

# HIER WIRD GEMODST




GrowUp – damit das Kind ein Prachtkerl wird.

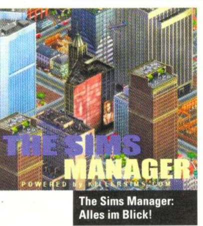
**Kaum haben wir unser zweiteiliges MODs-Special in der vorangegangenen Ausgabe beendet, schon hat sich wieder jede Menge neues, interessantes Material angesammelt.**

**Diesen Monat sagt Ihnen unser Joe, was er für wichtig hält, im Juli ist dann Herzensbrecher Jochen an der Reihe. Aber Schluss mit langen Vorreden, gehen wir in medias res ...**

Eine sensationelle neue Software für »The Sims« findet sich beispielsweise auf **web.one.net.au/~meskers/Growup.htm**. Das je nach Version 200 K beziehungsweise 1,7 MB große Programm namens »GrowUp« sorgt dafür, dass endlich etwas machbar ist, was bisher als völlig unmöglich galt: Kinder können nun zu Erwachsenen werden! GrowUp funktioniert seit Mitte März auch mit der Erweiterung »Livin' Large«, außerdem sollten die Bugs mittlerweile weitgehend eliminiert sein – wenngleich der Autor betont, dass das Programm sich nach wie vor in der Testphase befindet und er dementsprechend keine Garantien abgeben kann.



Brigitte Pamperl kurbelt die Baukonjunktur an.




The Sims Manager: Alles im Blick!

Ebenfalls noch im Beta-Stadium (und daher mit einer gewissen Vorsicht zu genießen) ist »The Sims Manager«. Das unter **members.server2000.at/killersims/tsm.htm** abrufbare und circa 2,7 MB große Programm bringt allerdings auch etliche Vorteile: Es kann zusätzliche Nachbarschaften kreieren, verwaltet bequem Köpfe, Skins, Objekte und dergleichen. Korrupte Files können erkannt und gelöscht werden, weitere Features sind bereits für die nahe Zukunft angekündigt.

Stardesignerin Brigitte Pamperl (zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeilen erreichbar unter der Ausweichadresse **www.8ung.at/simspage**, normalerweise auch **www.brisims.de**) ist mit Datum vom 11. März unter die Architekten gegangen und bietet eine komplette Nachbarschaft voller Luxusvillen und Bungalows zum Download an. Auch sonst ist BriSims natürlich nach wie vor einen Besuch wert. Werfen Sie doch beispielsweise mal einen Blick auf das »Grüne Badezimmer« vom 17. März.




Neue Karten für die Heroes.

Eine wunderbare Quelle für neue »Heroes of Might & Magic 3«-Karten sprudelt unter **heroes3maps.deeptown.com** – allein im März wurden dort an die 30 neue Maps verschiedenster Art veröffentlicht. Und das geht Monat für Monat so weiter ... **(jn)**

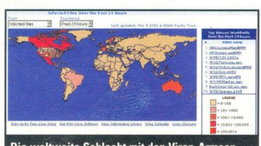
# SURFBRETT

## Virus à la carte – Cartoons des Grauens – Klokolores – Legal, echt legal, ganz legal – Fliege, summ herum!

**Echte Lebenshilfe ist das Motto des heutigen Surfbretts! Viren, Fliegen, Spiele und Klos gehören eben zu den Gütern des täglichen Bedarfs. Okay, Splatter-Comics vielleicht nicht unbedingt, aber wie zum Geier sollen wir denn je gut werden, wenn uns nicht auch mal schlecht werden darf?**

### Alarm im Sperrbezirk

Den jährlichen Herbst- oder Frühjahrsschnupfen ertragen wir je nach Temperament mit stoischer Gelassenheit, stiller Leidensmiene oder Hamsterkäufen in der Apotheke. Doch wehe, der Rechner hat eine Virusinfektion! Dann ist das Geschrei groß. Zu Recht, denn so was ist ja ansteckender als die Maul- und Klauenseuche – und eine Notschlachtung des elektronischen Gefährten kommt normalerweise auch nicht in Betracht. Immerhin dürfen Sie ab sofort sehenden Auges dem Unheil ins grinsende Gesicht blicken, denn unter **mast.mcafee.com/mast/mass_map.asp?** hängt eine Weltkarte im Netz, die je nach Wunsch die Häufigkeit von Virusinfektionen während der letzten 24 Stunden, sowie der letzten sieben beziehungsweise 30



Die weltweite Schlacht mit den Viren-Armeen.

Tage anzeigt. Erfreulich, dass Teutonia allenfalls unter ferner liefen rangierte, als diese Zeilen entstanden. Doch oh je, die armen Briten, Franzosen und Schweden! Nun ja, wenn's bloß nicht überschwappt! Vielleicht ist Notschlachten doch keine so schlechte Idee? Und finden Sie es nicht auch lustig vor, dass der dumme Love-Letter-Virus immer noch die Charts der Neuinfektionen anführt? Ach, die Liebe ist an allem schuld ...

### Nomen est Omen

Okay, okay, diese Website dürfte nicht ganz unbekannt sein, aber einer Adresse namens **www.joecartoon.com** kann ich aus nachvollziehbaren Gründen nicht widerstehen. Vor allem dann nicht, wenn mein Namensvetter dort jede Menge coole und ziemlich, äh, sagen wir mal heftig bissige Comic-Videos versammelt. Steak englisch, sozusagen ... Die Nennung dieser Ikone des schlechten Geschmacks verdanken wir ungezählten Leserwünschen, darunter zuletzt einer E-Mail



Alles Gute kommt von oben ...

von Herrn Sascha L.. Außerdem bekamen wir ständig Bittschriften von einem gewissen Hannibal L. – hm ... Na, dann guten Appetit ...

### Im Falle eines Falles

Wo wir gerade beim schlechten Geschmack sind: Werfen Sie doch mal einen Blick auf **www.besttoilets.com**. Das Lustige an dieser Adresse ist, dass sie sich selbst vollkommen ernst nimmt und richtig nützliche Hinweise zur Auswahl des passenden stillen Örtchens geben möchte. Falls Sie also jemals in San Francisco den Fisherman's Wharf besuchen und dabei ein dringendes Bedürfnis verspüren, müssen Sie nur schnell mit dem

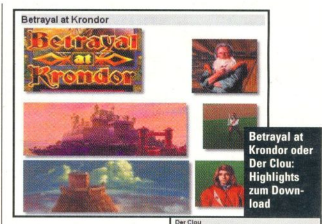


Wo man kann, wenn man muss ...

Taxis zurück ins Hotel, dort das hoffentlich mitgebrachte Notebook anschließen, und schon wissen Sie, welche Toiletten in der Hafengegend einen echt guten Service bieten. Natürlich müssen Sie dann auch noch schnell, schnell mit dem Taxi wieder zurück. Oh Mann, wenn das mal keinen Unfall gibt!

### Spiele mit gutem Gewissen

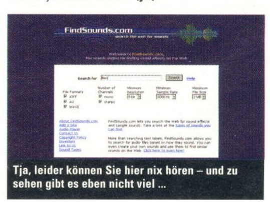
Nun ja, wir alle wissen, dass es etliche Websites gibt, auf denen man ältere Spiele herunterladen kann. Diese Adressen leben und überleben allerdings nur deshalb, weil die Hersteller in der Regel ein Auge zudrücken: Es handelt sich um Material, das mittlerweile ohnehin unverkäuflich wäre, deshalb lohnt ein Feldzug kaum. Nichtsdestotrotz mag sich manch einer nicht mit dem Schmuddel-Image dieser Softwarequellen anfreunden, und deshalb gibt es auch so genannte Freeware-Seiten, die ausschließlich freie beziehungsweise freigegebene Titel zum Download anbieten. Eine dieser Adressen ist **www.freegames.de** – dort finden Sie mittlerweile über 300 Spiele. Vieles davon stammt aus dem Werbebereich, einiges ist Freeware und besonders interessant sind natürlich einige kommerzielle Highlights, die vom Hersteller selbst auf die Abschussliste gesetzt wurden (»Betrayal at Krondor« zum Beispiel, »Caesar«, »Der Clou« oder auch »Ports of Call«). Bausparer mit gekürztem Fun-Budget oder Oldtimer in der Nähe des Renteneintrittsalters sind hier also bestens aufgehoben.




Betrayal at Krondor oder Der Clou: Highlights zum Download

### Gefunden, nicht gesucht

Für alle, die unbedingt noch einen bestimmten Sound benötigen (um ihn zum Beispiel in den Rechner einzubinden), hier ein Tipp zum guten Schluss: Unter **www.findsounds.com** gibt's ein riesiges Archiv zum Downloaden. Wir haben die Probe aufs Exempel mit Fliegen-Gesumse gemacht – tatsächlich führte Find Sounds neun entsprechende Dateien auf, obwohl wir das Format sogar auf WAV beschränkten. Okay, die Fliegen hörten sich zwar alle eher wie abgewürgte Rasenmäher an, aber vielleicht haben Sie mit Ihrer Suche ja mehr Glück? **(jn)**




Tja, leider können Sie hier nix hören – und zu sehen gibt es eben nicht viel ...

# BIZARRE ANWENDUNG
# WAS KOSTET DAS KLEID?

**Warum ist die Hochzeit so wichtig? Sind die Kosten wirklich nichtig? Bohrende Fragen.**

Ringe, die die Welt bedeuten. Zumindest für Juweliere.

**Da kommt er, der arme, verschwitzte Bräutigam. Er hat die Ringe vergessen, seinen Smoking verschmutzt und die Kirche verwechselt.**

»Aber das muss doch nicht sein«, entsetzt sich der Produktmanager von Topos. »Seht her! Hier bei uns!! Feinster Hochzeitsmanager!!! Mit Kostenkontrolle, Gästeliste und Kuchen-Countdown. Keine Verspätungen mehr, kein Ausgaben-Armageddon. Wir haben ein Herz für Heiratswillige, wir bremsen auch für Gummibärchen. Sind wir nicht krass, sind wir nicht geil? Alle Macht dem Topos! Jubel, kreisch!«

Ja (hust), so oder ähnlich redet der gute Mann. Aber man kann viel versprechen und dennoch wenig halten. Unser Redakteur Udo Hoffmann war sich für einen aufwändigen Selbstversuch nicht zu schade. Wir wissen, dass unsere Leser stets äußersten Testeinsatz von uns erwarten. Also: Was taugt der Manager wirklich?




Bei der Kostenplanung entdeckt Hoffmann ganz unerwartet einen Fehlbetrag, den er in dieser Höhe nicht erwartet hat. Was wird Jolie dazu sagen?




Welch ein Paar: Angelina Jolie freut sich angeblich schon sehr auf das freudige Ereignis.

Am Budget gescheitert: Kein Las Vegas für Hoffmann.

### Phase 1: Eroberung

Bei einem der großzügig arrangierten Presse-Events, für die Eidos so bekannt ist, war es Hoffmann ein Leichtes, Angelina Jolie kennen zu lernen. Diese flammend blauen Augen, diese durchgestylte Frisur, dieser originelle Beruf!

Computerspieleredakteur, wer sonst kann eine solche Vita aufweisen? Für Jolie war die Sache klar: Dieser Mann oder keiner. Auch ihr Agent konnte sie nicht mehr umstimmen. »Ich will Hoffmann, oder ihr könnt die nächsten drei Tomb-Raider-Filme vergessen.« Eine wirksame Drohung.

### Phase 2: Managerwehen

Eine Jolie heiratet natürlich nicht irgendwie. Es gilt, die Standards der amerikanischen Gesellschaft zu wahren, die umfangreiche Verwandtschaft einzuladen, einen schneeweißen Cadillac zu besorgen, und Tausend andere Dinge mehr, die bei einer Oberschicht-Hochzeit einfach dazugehören. Der Hochzeitsmanager ist auf alles vorbereitet. Die zwölfköpfige Band fällt unter den Kostenpunkt Unterhaltung, auch die zwei Rugby-Mannschaften, die zur Feier des Tages ein Freundschaftsspiel veranstalten sollen, können hier verbucht werden. Aber Hoffmann kann Jolie diese Extravaganz wieder ausreden. Man darf den Frauen nicht in allem nachgeben.

Steht Jolie das aschgraue Kleid wirklich? Dank einer Kontroll-Liste des Managers ist der Umtausch rechtzeitig möglich.

### Phase 3: Managerwirbel

Selbst Jolie, die anspruchsvollere Arbeiten im Allgemeinen delegiert, ist in der Lage, den Hochzeitsmanager aufzurufen. »Werde ich in dieser Ehe wirklich glücklich?«, vertraut sie dem Einladungskarten-Druckprogramm an. »Er hat so einen eigenartigen Akzent. Ich fürchte fast, er ist Deutscher.« Dank einer Kontrolle des Managers zwei Wochen vor der Hochzeit wird ein Skandal vermieden. Dior tauscht das indiskutable Hochzeitskleid »Aschenputtel« um und akzeptiert auch Änderungswünsche am Spitzenmodell »Sackleinen«.

### Phase 4: Ein Ende mit Schrecken

Es sollte ein Test werden, aber auch Hoffmann ist von der bescheidenen Art Jolies inzwischen mehr als angetan. Zu seinem Leidwesen gibt der Hochzeitsmanager urplötzlich Warnsignale ab. Eine Unterdekkung von mehr als 200 000 Mark (siehe Bild) kann selbst die größte Liebe nicht überstehen. Ein harter, ein brutaler Schnitt wird fällig, die Tränen kullern. Aber im Nachhinein schätzt sich Hoffmann doch noch glücklich: Er bekam den Hochzeitsmanager umsonst, hat einiges erlebt und viel Geld gespart. Die große Liebe ... beim nächsten Mal kommt sie vielleicht günstiger. **(uh)**

**Hochzeitsmanager**

- **Hersteller:** Inside/Topos
- **Internet:** www.topos-verlag.de
- **Preis:** ca. 20 Mark
- **Hardware, Minimum:** Pentium/75, 16 MByte RAM
- **Praktischer Nutzen:** Jolie kennen lernen ist leicht, Jolie bezahlen nicht.
- **Originalitätsfaktor:** Nicht ganz unoriginell.
- **Mögliche Folgeschäden:** Kostenkontrollen machen Ihnen plötzlich mehr Spaß als die eigentliche Hochzeit.
- **Das PC-Player-Fazit:** Es gibt sinnlosere Anwendungen.

# CD-COLLECTOR




# FÜR NUR 15 MARK

# STEFFIS MAILBOX



**Kopieren wir nur Videos aus dem Internet auf unsere CDs? Ähneln sich die PC-Spielemagazine zu sehr? Wo bekommt man den Soundtrack zu »Lost Eden«? Gibt es keine Spiele mehr mit »Game-Over«-Bildschirm am Schluss? Fragen über Fragen – die Antworten gibt es hier!**

**Unsere Mail-Adresse:**
**mailbox@pcplayer.de**

**per Post:**
**Future Verlag GmbH,**
**PC Player, Steffis Mailbox,**
**Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.**



## BLACK & WHITE

Wieder ein Lob an PC Player! Ich bin mal wieder bestätigt worden in meiner Entscheidung, die PC Player und nicht eine andere Zeitschrift abonniert zu haben! Warum? Weil Ihr als einziges Spielemagazin »Black & White« die Wertung gegeben habt, die es verdient!! Natürlich lese ich bei so einem Titel auch schon mal andere Zeitschriften und kann überhaupt nicht verstehen, warum bei mindestens zwei Konkurrenten die Wertungen für B&W so zurückhaltend waren? Perfekt ist sicher kein Spiel, aber fast ...
**(Traudel Wilhelm)**

**Vielen Dank für das Lob!**

## LOST-EDEN-SOUNDTRACK

Ich könnte jetzt erst mal stundenlang Euer Heft loben (bin seid der Erstausgabe dabei), aber mein Leserbrief hat dann doch einen konkreten Anlass: In der letzten Ausgabe schreibt Martin Schnelle einen Kommentar zum Thema Spiele-Soundtracks und erwähnt unter anderem die Musik zu »Lost Eden«. Nun, ich habe mir genau wie er das Spiel damals nur wegen der Musik zugelegt, doch er schreibt etwas über eine Soundtrack-CD!

Könnte Martin mir eventuell mal sagen, woher er sie hat? **(Patrick Streppel)**

In der Ausgabe 4/2001 erwähnt Ihr Redakteur Martin Schnelle das Spiel »Lost Eden« und dass er dieses Spiel nur deshalb durchgespielt hat, weil eine erstklassige Musikuntermalung dabei war. Ich habe dieses Spiel aus den gleichen Gründen gespielt – wegen der hervorragenden Musik. Herr Schnelle schreibt weiter, dass er die Musik auf CD hat. Meine Frage und Bitte: Wo bekommt man diese CD?
**(Gerd Lange)**



Ist wohl hauptsächlich wegen seiner Musik in Erinnerung geblieben: Lost Eden.

**Martin sagt, der Komponist der Musik heißt Stéphane Picq und hat eine eigene Webseite. Unter http://www.multimania.com/esteban/index.shtml finden geneigte Hörer des Ethno-Pop Informationen, eine Auflistung seiner gesammelten Werke und eine Bestelladresse der CDs.**

## PC-SPIELEZEITSCHRIFTEN ALLE GLEICH?

Mir fällt seit geraumer Zeit auf, dass sich die PC Player und ein Konkurrenzmagazin themen- und inhaltsmäßig immer mehr gleichen. Oftmals werden sogar dieselben Bildschirmfotos verwendet. Mir wäre es ganz lieb, wenn sich beide Magazine wieder etwas mehr unterscheiden würde. Ich bin Abonnement von beiden. Ansonsten finde ich die PC Player nach wie vor sehr gut, weiter so.
**(Sascha Klink)**

**Gleiche Bildschirmfotos wirst Du immer dann entdecken, wenn ein Hersteller noch keine Beta-Version eines Spiels für Previews herausgibt, sondern nur Screenshots – dann sind natürlich in allen Zeitschriften die Bilder identisch. Normalerweise machen wir aber von Preview- und natürlich den Test-Versionen eigene Bilder. Und vom Inhalt her – wir können uns ja auch nicht aussuchen, wann ein Spiel testfähig ist!**

## GAME OVER?

Langsam, aber sicher ist er verschwunden. Er war einmal das Sinnbild für Computerspiele schlechthin. Jeder kannte ihn und jeder – auch wer nicht mit dem Computer spielte – konnte etwas damit anfangen. Auch in den allgemeinen Sprachgebrauch ging er über, doch nun ist es schon Jahre her, dass ich ihn bei einem Spiel gesehen habe. Und ich rechne auch nicht damit, dass ich ihn noch mal zu Gesicht bekommen werde. Obwohl es noch immer genügend Daseinsberechtigung gibt, ja, sogar mehr als je zuvor, ist und bleibt er verschwunden: Mein lieber, gehasster, bildschirmfüllender »Game Over«-Schriftzug! **(Felix Seeliger)**

**Tjaja, alles hat ein Ende ... oder, liebe Spielehersteller? Wie wäre es mal wieder mit einem klassischen »Game Over«-Screen?**

GAME OVER

Schon lange nicht mehr gesehen: Der Game-Over-Schriftzug.

## SCHWULENFEINDLICH, DIE ZWEITE

Sicherlich hat Holger recht, wenn er in der Mailbox der Ausgabe 4/2001 schreibt, dass unsere Gesellschaft weit von Integration und Anerkennung von Minderheiten entfernt ist. Ich persönlich finde es auch traurig, dass ein wirtschaftlich und technisch recht hochentwickeltes Land wie Deutschland teilweise gesellschaftlich doch sehr rückständig ist.

Was ich allerdings nicht verstehe ist seine Ansicht, dass mit Lars Croft Homosexuelle diffamiert würden. Klar, durch Lars werden alle gängigen Klischees bedient – und genau das ist das Lustige an ihm. Die Mehrheit der Deutschen ist, was Schwule und Lesben angeht, mittlerweile aufgeklärter und offener, als er denkt. Kein halbwegs intelligenter Mensch denkt heute noch, dass Lars ein »Standard-Schwuler« wäre.

Alleine durch Joes überzogen klischeehafte Darstellung dieses Charakters merkt man doch, dass dieser nicht ernst gemeint ist. Davon abgesehen wird weder durch die PC Player noch durch Joe Nettelbeck die Behauptung publiziert, alle Schwulen wären wie Lars Croft. Joe stellt eine einzige Person übertrieben dar, die es dann im wirklichen Leben noch nicht einmal gibt.

In meiner Firma haben wir auch einige schwule Mitarbeiter. Die meisten von denen reißen selbst Schwulenwitze! Sicher auch, um uns »Heteros« den Wind aus den Segeln zu nehmen. Aber was ich damit eigent- →

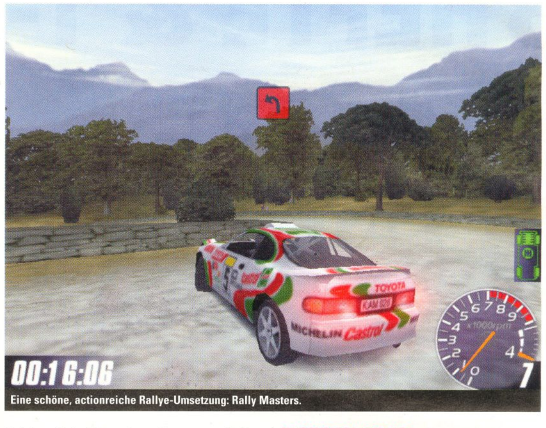
# Leserbriefe

→lich sagen will: Hallo! Holger! Lach mal über Dich selbst, und komm' nicht mit dieser »Ich bin eine Minderheit, Ihr dürft keine Witze über mich machen«-Tour. Du nimmst Dich und Deine Veranlagung in dieser Hinsicht viel zu ernst! Du bist also schwul – na und? Über Schwule werden Witze gemacht – na und? Über wen denn nicht? Wohl gemerkt, es geht um Veralberungen, nicht um Beleidigungen!

Dass es immer »Ewiggestrige« geben wird ist klar. Aber in meinen Augen wird durch Joe/Lars kein Schwuler in irgendeiner Art und Weise beleidigt!

Was Homosexuelle in Rollenspielen angeht: Spiele doch einen! Was hindert Dich daran? Brauchst Du extra Regeln, um einen schwulen Charakter zu spielen? Muss im Regelwerk extra darauf eingegangen werden, dass man einen homosexuellen Charakter spielen kann, wenn man will?
**(Karsten Rösecke)**

**Ja, dem habe ich nicht mehr viel hinzuzufügen ... Außer dass meine schauspielerisch doch sehr begabten Jungs durch Deine letzte Äußerung jetzt sehr geknickt sind und nicht mehr auftreten wollen ...**



Eine schöne, actionreiche Rallye-Umsetzung: Rally Masters.

## CD-INHALT

Zu den Videos der Ausgabe 4/2001 kann ich nur eines sagen: Das hättet Ihr Euch schenken können. Ein paar Trailer aus dem Internet runterladen kann jeder. Nichts gegen Videos im Allgemeinen, aber dann bitte nur eigene mit Kommentar!

Aber dann gibt's ja zum Glück die Vollversion von »Rally Masters«. Auch das enttäuscht mich sehr. Wenn Ihr schon komplette Spiele auf die CD packt, sollten es zumindest nur Qualitätstitel mit Wertungen von mindestens 80 Punkten sein. Und: Ihr solltet Genres wählen, die auch allgemein populär sind (Strategie, Sport, Rollenspiele etc.). Ich glaube nämlich, dass die Rallye-Fans doch eher eine Minderheit in der PC-Spielewelt ausmachen. **(Jürgen Surbier)**

**Na, na! Wir fanden die GeForce-3-Videos jedenfalls wahnsinnig interessant, ebenso die Trailer zu »Z« und »Die Völker 2«. Wir kommentieren Videos dann, wenn es auch etwas zum Geschehen zu sagen gibt, und nicht auf Teufel komm' raus, nach dem Motto: Hauptsache, es sieht nach Eigenleistung aus. Deswegen sind unsere Filmchen ja auch immer entsprechend gekennzeichnet. Und bewegte Bilder sagen eh mehr aus als tausend Worte.**

**Und zudem: »Rally Masters« ist sicherlich kein schlechtes Spiel, im Gegenteil. Es mag nicht zur Kategorie der Alltime-Classics gehören, aber es macht eine Menge Spaß; sonst hätten wir es nicht auf die CD genommen.**

## FRAG-FOREVER-SWEATSHIRT

Ich bin ja treuer PC-Player-Käufer und -Leser und natürlich dicker Fan der Multimedia-Leserbriefe! Sie waren immer gut. aber jetzt ... jetzt muss ich mal was loswerden. In der Folge von »Mitten ins Megaherz« auf der CD 4/2001 hatte das Kuschelbärchen einen Pullover gestrickt. Vorne ein Smilie und hinten dieses »Frag Forever«. Dazu sag' ich nur eins: HER DAMIT! Wenn Ihr so einen Pullover oder ein »Frag F«-T-Shirt verkaufen wollt – ich kauf' auf jeden Fall eins! *sabber*! Das wollte ich nur mal höflich anmerken!
**(Jan Euteneuer)**

**Jochen, was meinst Du? Wollen wir eine neue Kollektion ins Leben rufen?**



So ein schöner Pullover!

## ZU HOHE MEHRSPIELER-WERTUNG?

In Ausgabe 4/2001 habt Ihr für die Multiplayerfunktion des Spiels »F1 Racing Championship« 100 Punkte vergeben. Und das, obwohl es nicht möglich ist, eine komplette Meisterschaft zu fahren. Nur Einzelrennen bzw. Wochenenden sind möglich? Der ganze Reiz des Punktesammelns ist dahin. Bei einer Höchstwertung sollte schon alles stimmen.
**(S. Schwarz)**

**Der Grund für Udos Begeisterung liegt darin, dass hier die traumhafte Fahrphysik uneingeschränkt zur Geltung kommt, denn die KI hält sich ja aus dem Rennen heraus. Und die Punkte selber nachzuhalten, ist bei einer LAN-Party ja auch nicht so schwierig.**

## STEFFI GEHT

Und jetzt noch etwas in eigener Sache: Da ich den Future Verlag verlasse, kann ich auch die Mailbox in Zukunft nicht mehr weiter betreuen – leider! Ich hatte jedenfalls viel Spaß dabei und wünsche meinem Nachfolger/meiner Nachfolgerin ebenfalls viel Freude! Tschüss!


Verlässt mit dieser Ausgabe die PC Player: Steffi Kusseler.

## Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

**mailbox@pcplayer.de**

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

**Future Verlag GmbH**
**Redaktion PC Player**
**Steffis Mailbox**
**Rosenheimer Str. 145h**
**81671 München**

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

# VORSCHAU

PC PLAYER 7/2001 ERSCHEINT AM 6. JUNI*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

## SONNE UND SAGENHAFTE SPIELE

## EINE FRISCHE BRISE

Pünktlich zur Sommerpause bei den Kickern sorgt Software 2000 für dringend benötigten Ersatz: Mit dem **Bundesliga Manager X** werden Sie bestimmt gut über die fußballlose Zeit kommen! Doch auch ansonsten kann bereits reiche Ernte eingefahren werden – besonders Abenteurer werden sich freuen, denn wir erwarten erstens die Testversion von **Arcanum**, zweitens das geheimnisumwitterte **Myst 3** und drittens **Legends of Might & Magic**. Aber auch Strategen kommen auf ihre Kosten, zum Beispiel mit **Magic and Mayhem: The Art of Magic**, **Disciples 2** oder **Merchant Prince 2**. Tja, und die Aktionisten dürfen sich auf **X-COM Enforcer** sowie jetzt hoffentlich wirklich auf **Need for Speed: Motor City Online** freuen.




## E3

## AKTUELL AUS LOS ANGELES

Manfred, Thomas und Jochen gehen auch dieses Jahr wieder auf die Pirsch: Werden sie im Morgengrauen eine kapitale Spieleneuheit erwischen? Oder bei sinkender Sonne den Spuren einer scheuen Hardware folgen? Wir wissen es nicht – aber Sie werden es wissen. In genau vier Wochen!

touch the future

## BUNTER! BUNTER!

## COMPUTERSPIELE ALS COMICS

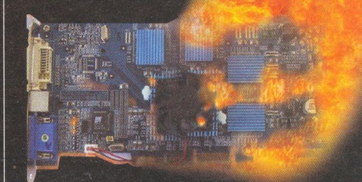
Die »Tomb Raider«-Comics dürften wohl schon ziemlich bekannt sein – aber in der Hinsicht gibt es für Sprechblasen-Freunde noch viel mehr zu entdecken. Gastautor Roland Austinat verrät Ihnen mehr dazu in der nächsten Ausgabe!




## SCHNELLER! SCHNELLER!

## MEHR SPEED FÜR GRAFIKKARTEN UND PROZESSOREN

Tempo ist das A und O heutzutage! Wie Sie aus Ihrer Grafik und Ihrem Prozessor noch mehr Geschwindigkeit herausholen können, verrät Ihnen Jochen unter dem Siegel der Verschwiegenheit. Aber beschweren Sie sich nicht, wenn Sie bei dem rasanten Drive dann anschließend gar nicht mehr richtig mitsitzen können!

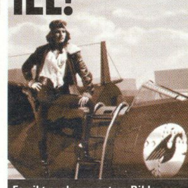


**Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.**

# FINALE

## LUFTHANSA: SKANDAL DURCH COMPUTERSPIEL!

Wie erst jetzt bekannt wurde, hat die Lufthansa schon in den 30er Jahren Flugzeuge gebaut und für zwielichtige Zwecke eingesetzt. Den Beweis liefert diese bisher unveröffentlichte Aufnahme aus dem Spiel »Crimson Skies«. Hier posiert die sittenfreie Luftpiratin Tina »Soft Legs« Barley für ein Pin-up-Magazin. Deutlich auf der rechten Seite zu erkennen: Der Raubkranich der Lufthansa, der erst nach dem Krieg in den »Matten Kranich«, so wie wir ihn heute kennen, umgestaltet wurde. Nach Veröffentlichung dieses Fotos konnte die Firma ihre Piratenbeziehungen nicht länger verleugnen, der Aktienkurs fiel um 50 Prozent und der komplette Vorstand wurde gefeuert. Ihre Bewerbung um einen freien Posten schicken Sie bitte unter www.lufthansa.com an die Personalabteilung.



Es gibt noch gewagtere Bilder von Tina Barley, auf denen sie obszöne Gesten in Richtung des Raubkranichs macht.

## FINALE-QUIZ

**Wir bieten in unserem Finale-Quiz zwar keine Millionengewinne, aber dafür aktuelle Fragen zu Computerspielen. Hier können Sie sich selbst testen: Wissen Sie, was in der Branche so abgeht?**

**Plagiate? Ideenklau? Geht es nach den Pressesprechern mancher Firmen, kommt so etwas bei Computerspielen niemals vor. Wenn wir dann dezent auf Ähnlichkeiten zu Vorreitern verweisen, haben die Pressesprecher immer eine gute Ausrede parat. Welches ist die beliebteste?**

a) Ja, aber »dieses« Spiel ist erst vor vier Jahren erschienen. Wir hingegen arbeiten schon über fünf Jahre an »unserem« Spiel, und unser Konzept stand von Anfang an fest. Die haben bei uns geklaut.
b) Na gut, dieses Spiel hat mit unserem eine gewisse Ähnlichkeit. Und Design, Grafik, Sound, Multiplayer-Spiel und ähnliche Kleinigkeiten mögen sogar besser sein. Dafür haben wir aber eine bessere Wegfindungsroutine.
c) Was ist denn das für ein Spiel, dieses »Diablo«? War das wirklich so einflussreich? Nie davon gehört. Kommt, erzählt mir doch nichts.

## SCHOEPE GIBT NICHT AUF

Cheftester Peter Schoepe, Leiter unseres Forschungslabors für baby-kompatible PC-Player-Hefte (wir berichteten), hat wieder zugeschlagen. Seine neuste Entwicklung: Die PC-Player-Windel, die nie gewechselt werden muss. Sie verarbeitet die Ausscheidungen des Kleinkinds in seitlichen Staufächern zu erdähnlichem Humus sowie Salz und Pfeffer. Es ist lediglich erforderlich, den Behälter einmal im Monat zu leeren und neue Chemikalien aufzufüllen. Nach einem Testessen mit dem PC-Player-Salz klagte Frau Schoepe allerdings über plötzlich aufkommendes Sodbrennen. Schoepe ist jedoch zuversichtlich, dieses Problem noch in den Griff zu kriegen.

## NEIDISCH? ECHT?

Unsere Standleitung ist immer noch gut in Schuss. Vor zwei Wochen erreichte Martin bei einem Download eine Geschwindigkeit von über 200 KByte in der Sekunde, ein Ereignis, das wir unbedingt für die Nachwelt festhalten mussten. Wenn wir so etwas schon haben, dann müssen wir auch unbedingt ein wenig damit protzen ...

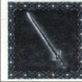
Saving Location

Location: ftp://ftp.comput...k/3DMark2001.exe
Saving: C:\download\3DMark2001.exe
Status: 24823K of 38921K (at 200.1K/sec)
Time Left: 00:01:12
53%
Cancel

So ein Tempo haben wir natürlich zu jeder Tageszeit, vor allem morgens, wenn alle gleichzeitig ins Internet gehen.

**Artefakte**
Wenn sie Glück haben, finden sie einige der seltenen magischen Ringe oder Amulette, die ihre Attribute verbessern können, wenn sie sie tragen. Sie können aber nur maximal ein Amulett und zwei Ringe gleichzeitig anlegen.

**Nahrung**



Es gibt zahlreiche essbare Gegenstände, die bei Benutzung Lebensenergie regenerieren. Manche seltenen Kräuter können sogar Mana regenerieren.

Ein Schwert als Nahrungsmittel? Aber was soll's: Es bringt sicher viele Lebenspunkte zurück.

## LECKER SCHWERT

Dank unseres Lesers Naris Schegg wissen wir nun, wie ungewöhnlich das Spiel »Gothic« wirklich ist. Er machte uns auf die Anleitung aufmerksam, in der »zahlreiche essbare Gegenstände« aufgelistet sind. Auf diesem Bild wird die besonders knackige Speise »Schwert« vorgestellt. Piranha Bytes' Marketing-Direktor Tom Putzki ist schon seit Jahren für seinen Appetit bekannt und bei seinen gelegentlichen Besuchen in der Redaktion verspeist er auch gerne mal ein Messer oder einen Kugelschreiber. Man hätte ihm allerdings sagen sollen, dass normale Menschen ungern Schwerter essen. **(uh)**.

Denken Sie daran, Ihr Kleinkind vor dem Anlegen der PC-Player-Windel gut einzucremen, sonst droht wund liegen.




### tikis MS-SpielDOSe




TROPICO
Der Diktator-Simulator
POP TOP
PopTop Software
GODGAMES
Jetzt überall im Handel
PC CD ROM
www.take2.de